4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

THE SUFFERING

PRZYGOTUJ SIĘ NA PRAWDZIWY HORROR

UFO AFTERMATH PL

PEŁNE WERSJE HITÓW

WYDANIE SPECJALNE

CD-ACTION

XIII numer

www.cdaction.com.pl

INDEX: 379166
NUMER 08/2004 (107)
SPECJALNY 2004
CENA 19 ZŁ 90 GR
W TYM 7% VAT

RECENZJE

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

NBA 2005

TEMATY NUMERU

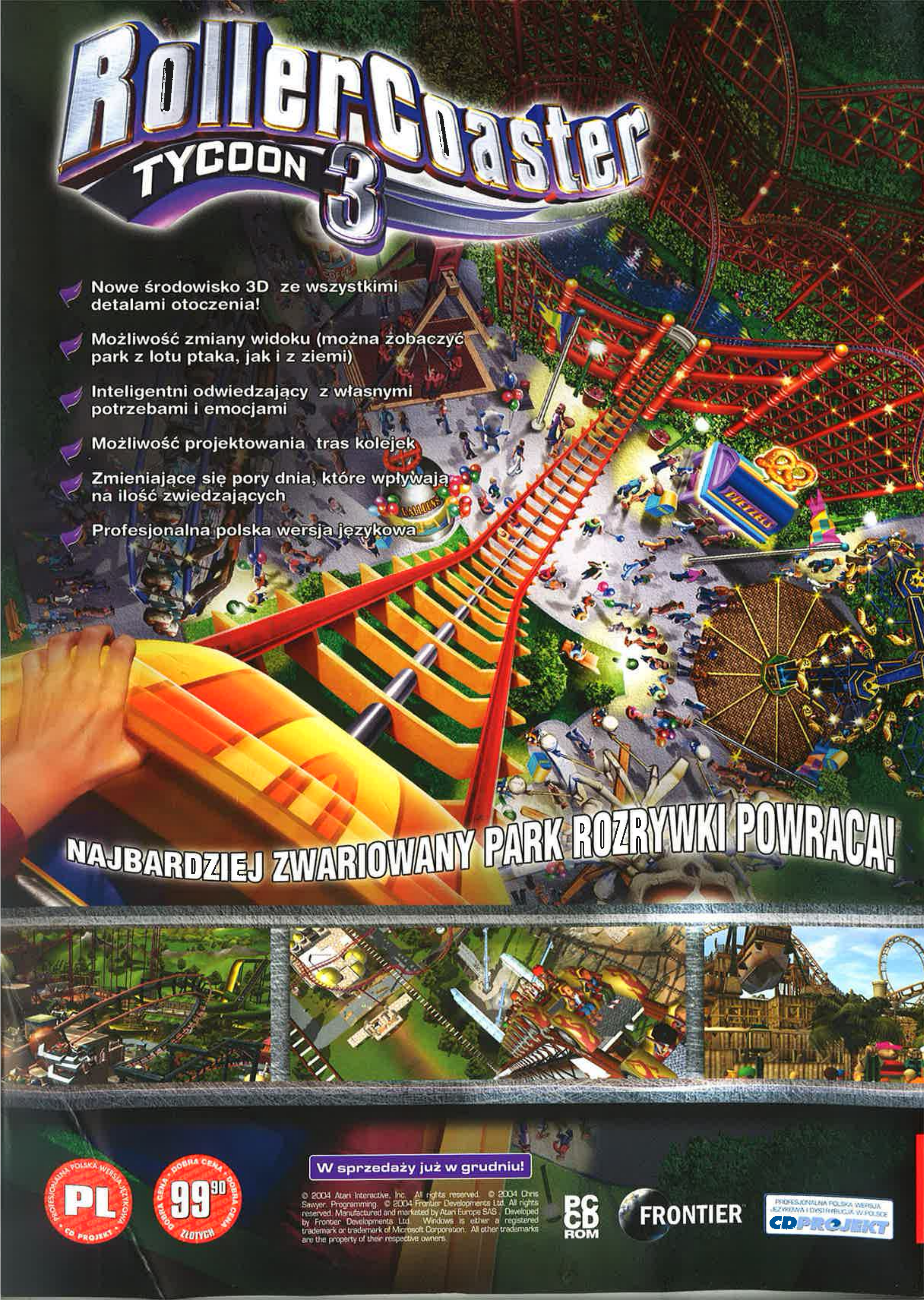
GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

PLAYBOY THE MANSION

HALF-LIFE 2

I NIE MA MOCNYCH!

INDEX: 379166
ISSN: 1426-2916
CENA: 19,90 ZŁ
W TYM 7% VAT



RollerCoaster
TYCOON 3
Nowe środowisko 3D ze wszystkimi detalami otoczenia!
Możliwość zmiany widoku (można zobaczyć park z lotu ptaka, jak i z ziemi)
Inteligentni odwiedzający z własnymi potrzebami i emocjami
Możliwość projektowania tras kolejek
Zmieniające się pory dnia, które wpływają na ilość zwiedzających
Profesjonalna polska wersja językowa
NAJBARDZIEJ ZWARIOWANY PARK ROZRYWKI POWRACA!
W sprzedaży już w grudniu!
PL
99,90
© 2004 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. © 2004 Chris Sawyer. Programming. © 2004 Frontier Developments Ltd. All rights reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Developed by Frontier Developments Ltd. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.
PC CD ROM
FRONTIER
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

Poczuj prawdziwą bliskość ze zwierzętami.
ZOO
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH
W sprzedaży od 9 grudnia!
ZOO TYCOON® 2
UBISOFT
Microsoft game studios
BLUE FANG GAMES
Zoo Tycoon 2® pozwoli ci poczuć prawdziwą bliskość ze zwierzętami bez narażania na przykre zapachy... Możesz karmić zwierzęta, budować im zagrody, a przy okazji masz gwarancję, że w nic nie wdepniesz i nic cię nie ugryzie. Zarządzaj całym Zoo tak, by zarówno goście, jak i zwierzęta były zadowolone. Co więcej, w każdej chwili możesz zwiedzić swoje Zoo sam, zrobić zdjęcia ulubionym zwierzakom i pokazać je znajomym na całym świecie! Stwórz najwspanialszy **wirtualny ogród zoologiczny**!
© 2004 Microsoft Corporation. All rights Reserved. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logoo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

nieZWYKŁA TRZYNASTKA

To już czwarty raz udowadniamy Wam, że rok liczy trzynaście miesięcy - znów przed Wami zwykły, ale niezwykły numer CDA. Zwykły - bo jak co miesiąc (mniej więcej) macie w nim to, co zwykle: od A jak Action Redaction po Z jak Zapowiedzi gier (tudzież recenzje, porady, testy sprzętu itd., itp.). A niezwykły bo... o, jest tego sporo. Może więc omówmy to w punktach.

1. Trzynaście numerów miesięcznika w 12 miesięcy - taki numer nie może być całkiem normalny. I nie jest. Jak co roku, w XIII pozwalamy sobie na nieco większą dowolność w jego tworzeniu, zatem znajdziecie tutaj nieco tekstów będących nie tylko recenzjami gier, ale rozmaitymi przemyśleniami, rozważaniami i w ogóle „jazdą dowolną" - choć naturalnie w obrębie tematyki gier komputerowych.

2. Szesnaście stron więcej (przy standardowej ilości reklam) to raczej niecodzienne zdarzenie... ale kiedy na to sobie pozwolić jak nie w XIII?

3. Gadżet - dawno już nie było w CDA jakiegoś konkretnego, porządnego gadżetu, który ucieszyłby każdego gracza. Nie chcieliśmy za bardzo kombinować i uznaliśmy, że co jak co, ale futerał na 10 CD/DVD każdemu zawsze się do czegoś przyda. Może nie?

4. Gadżet 2004. 16 stron o fajnych rzeczach, które albo możecie mieć - albo choć polizać przez szybę. Że to bez sensu? Powiedzcie to tym, co kupują np. „Playboya" albo czasopisma z testami samochodów od 100 000 zł w górę. Po prostu warto wiedzieć, co jest 'trendy', a i pomarzyć miło. Zresztą sporo gadżetów jest w waszym zasięgu. Nawet jak nie macie na nie kasy, to po prostu możecie je... wygrać. Zobaczcie sami!

5. Liczba CD. Posiadacze DVD zapewne ucieszą się z dodatkowych, bonusowych CD. Co znajdziecie na płytkach - to jest niespodzianka. Sami zobaczcie, jak bardzo Wam szczęście sprzyjało... i sprawdźcie, czy koledzy nie mieli większego fuksa. Może ew. jakiś handel wymienny? (A czemu tylko posiadacze DVD są tak uhonorowani? Po prostu dlatego, że nie mieliśmy aż tak wielu dodatkowych CD i DVD, by ponad 100 000 posiadaczy czytników CD dać taki prezent. A badziewia na zasadzie „cokolwiek, byle było" dać nie chcieliśmy.)

6. Recenzje gier. Widać, że święta bardzo blisko. Wydawało się nam, że w 12/04 mieliśmy wypasione tytuły do recenzji. To jak w takim razie nazwać to, co macie w tym numerze?

7. Tematy numeru - nie dość, że dwa, to oba nieco kontrowersyjne. Playboy... taaaa... no dobra, ci poniżej 16 roku zamknąć oczy i przewracać kartki. GTA: SA - hm, ci poniżej 18 roku zamknąć oczy i zatkać uszy... Tak to powinno wyglądać, choć wiadomym jest, że właśnie ci ludzie rzucą się najszybciej na wskazane teksty.

Zauważcie, swoją drogą, że jak w grze widać kawałek gołej... eee... gołego pośladka, to zaraz krzyk, afera, awantura - chronić dziatwę przed zgorszeniem!!! A gry, w których chlusta jucha po sufit, a liczba trupów na level doprowadziłaby do mdłości patologa albo grabarza z 20-letnim stażem, są traktowane jako miła rozrywka.

8. A propos juchy i gołych... W tym CDA znajdziecie sporo swoich pomysłów na gry skomentowanych i podsumowanych przez duet: Smuggler & Qn'ik. Czy po lekturze owego tekstu nadal będziecie uważać, że gry nie wywierają żadnego wpływu na waszą psychikę? Oceńcie to sami.

9. Mimo tych wszystkich atrakcji, dodatków itd. cena wydania DVD nie uległa zmianie. Natomiast cena edycji CD musiała wzrosnąć, gdyż inaczej bylibyśmy pod kreską (przypominamy, że od dłuższego czasu macie jeden dodatkowy CD, bez zmiany ceny pisma!). Nic na to nie poradzimy – inaczej się nie dało...

10. Nowe Pod Ostrzałem - czyli to samo, co wcześniej, ale inaczej.

11. Half-Life 2. Wskutek/dzięki złośliwości przedmiotów martwych/prawom Murphy'ego/diabelskim knowaniom konkurencji (niepotrzebne skreślić) gra pojawiła się w sprzedaży dokładnie w najmniej korzystnym dla nas czasie. Gdyby wyszła kilka dni później - po prostu nie zdążylibyśmy z nią do tego numeru. Byłoby nam przykro – wam pewnie też, ale... siła wyższa, na którą poradzić nie można. Gdyby parę dni wcześniej – spokojnie by się pograło i spokojnie napisało recenzję...

A tak? To był koszmar, by pograć i zdążyć z recenzją na czas. Jeśli wydaje się Wam, że pisanie o grach to fajna i bezstresowa fucha, trzeba było widzieć autora tekstu, który nie spał przez dwie doby, grając i pisząc, pisząc i grając... i DTP-owców patrzących na zegarki, gdy dostali tekst dosłownie na kilka godzin przez deadline'em. Po prostu - nie chwaląc się za bardzo - stanęliśmy na głowach i uszami machaliśmy, by tylko nie zawieść tych, którzy liczyli że w tym numerze będzie recka HL2. A wiemy, że było ich mnóstwo. Zatem – nie mieliśmy wyjścia, musieliśmy zdążyć na czas.

I udało się – dajemy Wam jedną z pierwszych recenzji HL2 na świecie (w czasopismach). Czy było to warte tego całego zachodu? O tym przekonacie się sami już za chwilę.

12. Po raz pierwszy dodatkowa pełna wersja gry tylko na DVD - posiadacze CD zapewne poczują się (tradycyjnie) dyskryminowani - ale cóż możemy poradzić, że CD mają mniejszą pojemność, a na żadnym z CD nie było tyle miejsca, by zmieścić jeszcze tę grę?

13. A i same pełne wersje też niecodzienne – nie dość, że dwa razy na 2 CD, to do tego jedna gra bardzo jeszcze świeża (premiera z pół roku temu), a druga kultowa i do tego po polsku. To się nie zdarza za często...

Na koniec wyjaśnienie, czemu w tym CDA NIE znajdziecie kilku rzeczy: rozmaite podsumowania, plebiscyty, ankiety itd. dotyczące gier i samego CDA - z tym poczekamy do faktycznego końca roku, gdyż nie miałoby większego sensu podsumowywanie roku w drugiej połowie listopada (wtedy piszemy te słowa). Przecież to w grudniu zwykle pojawia się wiele wspaniałych tytułów, więc czemu mielibyśmy je wyłączyć z szansy na zwycięstwo?

A teraz już nie pozostało nam nic innego, jak w imieniu całej redakcji życzyć wszystkim czytelnikom CDA...

...odwiedzin świętego Mikołaja (Mikołajki?) oraz miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

Do wygrania!

25 gier Roller Coaster Tycoon 3 + myszy optyczne + zestawy bezprzewodowe: klawiatura + mysz + głośniki 5+1 - str. 067 • 5x10-płytowa (DVD) kolekcja trylogii Matrix - str. 085 • 5 kierownic Saitek R440 i 5 padów P2500 - str. 064 • telefony komórkowe (w tym Nokia N-Gage), płyta główna, karta grafiki, odtwarzacz MP3, aparat cyfrowy, krótkofalówki, filmy na DVD, myszy oraz inne liczne gadżety komputerowe – w Gadżecie 2005.

Sprawdź, czy wygrałeś - lista laureatów konkursów numeru 10/04 na stronie 93!

UWAGA!!! STYCZNIOWY NUMER CDA UKAŻE SIĘ JUŻ 21 GRUDNIA TEGO ROKU!!!

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer XIII/2004 (107)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Małusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor działu reklamy: Michał Mierzyński
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych: Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Małusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

NAKŁAD KONTROLOWANY
IZBA WYDAWCÓW PRASY
Polskie Badania Czytelnictwa

ŚWIAT IDEI
wap.idea.pl

Komórkowy portal nowej generacji

Świat Idei to portal komórkowy nowej generacji. Wszystko, czego dotychczas szukałeś w Internecie. Telewizja na żywo, pliki video i mp3, gry Java, dzwonki, tapety, logosy i wiele innych.
A w dodatku – zawsze masz do nich swobodny dostęp!

IDEA
Łączy Cię z ludźmi

Half-Life 2 - s. 050

Co tu dużo gadać - wytęskniona, wymarzona, wymodlona... w końcu jest! Macie jeszcze ciepłą recenzję (patrz: Wstępniak) i już nic więcej nie napiszę, bo pewnie i tak wszyscy już przerzucili te czterdzieści parę stron CDA i nikt tego nie czyta. :) I wcale nas to nie dziwi.

HITY NUMERU

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD 008
Kalejdoskop.............................. 014

ZAPOWIEDZI
Solar 022
Cop 2170.................................. 023
Scrapland.................................. 024
Doom 3 - Resurrection............. 026
Maximus XIV/Space Hack 028
Witcher/Wiedźmin.................... 032

TEMATY NUMERU
Playboy: The Mansion 034
GTA: San Andreas...................... 038

RECENZJE
Half-Life 2.................................. 050
Football Manager 2005.............. 056
Kohan 2...................................... 058
Medal of Honor: Pacific Assault. 060
Madden NFL 2005..................... 066
Tony Hawk's Underground 2.... 068
Dino: Intruzi w ogrodzie........... 072
NFS Underground 2.................. 074
Myst IV 078
Tribes: Vengeance 082
Larry: Magna Cum Laude.......... 086
NBA 2005.................................. 088
LOTR: Battle for......................... 090
CMR 2005 PL 094
SpiderMan 2 PL......................... 094

JAZDA DOWOLNA
13 rozczarowań 106
Dole i niedole tłumacza gier 100
Książki, książki! 108
Mam pomysł na grę! 098
Najpiękniejsze lokacje w grach .. 102
Sztuka spadania 110

NIE TYLKO GRAMY
Aukcyjni oszuści........................ 140
Nie daj się nabrać - procesory ... 138

HARDWARE
e'Star Monolith MX-7010.......... 152
HP LaserJet 1160 152
iRiver iMP-900 151
Manta Phoenix Wireless Pad..... 154
Minolta Dimage A2 154
Newsy 142
Obudowy 144
Razer Diamondback................... 153
SlimP3....................................... 150
TDK 1616N 155
Titan Siberia i Pentagram
Freezone QVC-120 Cu............... 148
Tracer TRG-2-900-A-3 150

INNE
Action Redaction 158
FPP Zone................................... 136
Freeware 112
Gadżet 2005 115
Gamewalker 042
Gry na komórkę......................... 114
Kaszanka Zone 095
Na Luzie 132
Tipsy 156
Wehikuł czasu 096

INDEKS GIER

CMR 2005 PL 094
Cop 2170.................................. 023
Dino: Intruzi w ogrodzie........... 072
Doom 3 - Resurrection............. 026
Football Manager 2005............. 056
GTA: San Andreas..................... 038
Half-Life 2 050
Kohan 2.................................... 058
Larry: Magna Cum Laude.......... 086
LotR: Battle for......................... 090
Madden NFL 2005.................... 066
Maximus XIV/Space Hack 028
Medal of Honor: Pacific Assault. 060
Myst IV 078
NBA 2005................................. 088
NFS Underground 2.................. 074
Playboy: The Mansion 034
Scrapland................................. 024
Solar 022
Spider-Man 2 PL....................... 094
Tony Hawk's Underground 2 068
Tribes: Vengeance 082
Witcher/Wiedźmin................... 032

Recenzje gier! - od s. 050

Dziś nie ma co polecać jakiejś konkretnej recenzji - większość z nich to tak wspaniałe (albo choć oczekiwane) tytuły, że po prostu polecamy lekturę całego działu jak leci. Nie będziecie rozczarowani!

Tematy numeru - od s. 034

GTA: San Andreas oraz Playboy - czy naprawdę trzeba zachęcać do lektury obszernych materiałów dotyczących TAKICH gier? Nie wydaje mi się, bo każdy facet już i tak się ślini. I nie bez powodu...

Jazda dowolna - od s. 098

Czyli cykl rozmaitych tekstów - od 13 rozczarowań ostatniego roku (tzn. od 13/03 do 13/04) aż po wasze pomysły na gry. A ponadto o problemach tłumaczy podczas polonizacji, najpiękniejszych lokacjach w grach i nowym filmie Bagińskiego... Warto poczytać.

iiyapońska

moc obrazu

ProLite E434S-B
17", panel TN Wide Angle
rozdz. 1280 x 1024 / 75 Hz
czas reakcji 14 msec.
jasność 350 cd/m²
kontrast 350:1
głośniki 2 x 2,5 W

MM904UT | Vision Master Pro 455
19", płaski kineskop Diamondtron M² - CRT
rozdz. maks. 1600 x 1200 / 75 Hz
system OPQ* i Highbrightness**, sRGB
maskownica szczelinowa 0,25 mm
D-Sub 15 pin, TCO 99

* OPQ - Optymalna jakość obrazu podczas wyświetlania DVD i filmów

** Highbrightness - system umożliwiający podniesienie jasności wyświetlanego obrazu z 95 cd/m² na 240 cd/m². Idealny do gier, DVD, DivX !!!

iiyama

GDZIE I ZA ILE

www.iiyama.pl | Bezpłatna infolinia: 0 800 IIYAMA (44 92 62)

monitor zastępczy | 3 lata gwarancji

REDAKCJA INFORMUJE, ŻE:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 08.11.2004.
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

DODATKOWE INFORMACJE O WYBRANYM DEMIE (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

PRZYPOMINAMY, ŻE OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

Muzyka w wybieralce: Shielder!

MASZ PROBLEMY Z MENU CD/DVD?
Jeśli masz problemy z naszą wybieralką (jakieś komunikaty o błędach?) - kliknij Enter, powinno pomóc. A jak nie? Na CD/DVD znajdziesz też coś, co nazywa się Wybieralka Awaryjna. Nie wygląda pięknie, ale pozwala uruchomić programy zawarte na płytkach. A my już pracujemy nad nową, lepszą jej wersją...

W SKRÓCIE

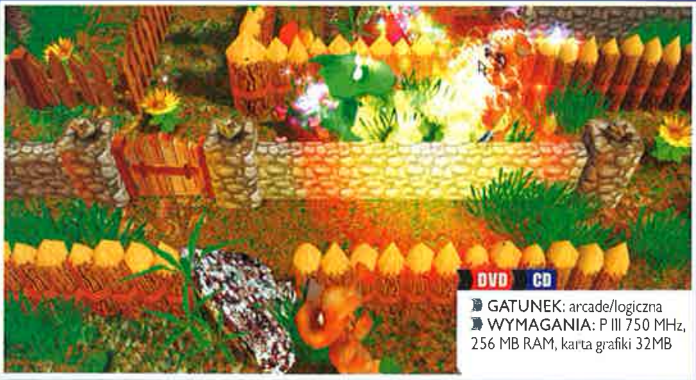
BONUSY
Action Mag
Action Sport
Adventure Zone
Bonus 1 i 2
DVD Bonus [tylko DVD]
Emu Kouncik
Forum Actionum Offline
FAQ 3.0
FPP Zone
Kącik Mobilnego Gracza Offline
MP3 Zone
Oldsql
RTS Area
Strefa WWW
Suffering (instrukcja, solucja, patch)
Star Wars Republic
Tawerna RPG
TPP Planet
UFO instrukcja PL

DEMA
Dino & Aliens [CD/DVD]
Football Manager 2005 [CD/DVD]
Kult: Heretic Kingdoms [DVD]
Maximus XV Strong [CD/DVD]
Need For Speed Underground 2 [DVD]
Nexus: The Jupiter Incident [CD/DVD]
Tribes Vengeance [DVD]
Westerner [CD/DVD]

TRAILERY [DVD]
Battlefield 2
Bloodrayne 2
Fire Departament 2
Moment of Silents
Still Life
Vampire Masquerade: Bloodline [także na CD]
Witcher [także na CD]

UŻYTKI [DVD]
Acrobat Reader
DirectX 9.0c
DivX 5.21
Drivery NVidia/ATI [także na CD]
Fdisk 1.2
GoldMemory 6.64
PCMedik 5.6.6
PerfektDisk 6
Quick Time
Win HTTrack 3.32-2
WinAmp 5.05
Windows Media Player

DODATKI [DVD]
Doom 3
Rome Total Wars
Sims 2 (Chylińska)



DVD CD
GATUNEK: arcade/logiczna
WYMAGANIA: P III 750 MHz, 256 MB RAM, karta grafiki 32MB

Dino & Aliens

Sympatyczny klon Bombermana w 3D. Niby głupie i infantylne (na pozór!), a cholernie wciąga. Jakieś 10 MB na HDD. Taka typowa gra familijna dla każdego, niezależnie od wieku. Recenzja gry w tym CDA.

DVD
GATUNEK: FPS shooter
WYMAGANIA: P3 1 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB (z T&L i obsługą pixel shaderów - rozmaite GF 4 MX wykluczone), Win 98/Me/00/XP

Tribes Vengeance

Shooter FPS, zasadniczo przeznaczony do gry w sieci - ale można i w singlu (z bootami). Tu macie właśnie demo single player. 600 MB na HDD. Dla maniaków Unreal Tournamenta i tym podobnych gier. Recenzja w numerze.

UWAGA!

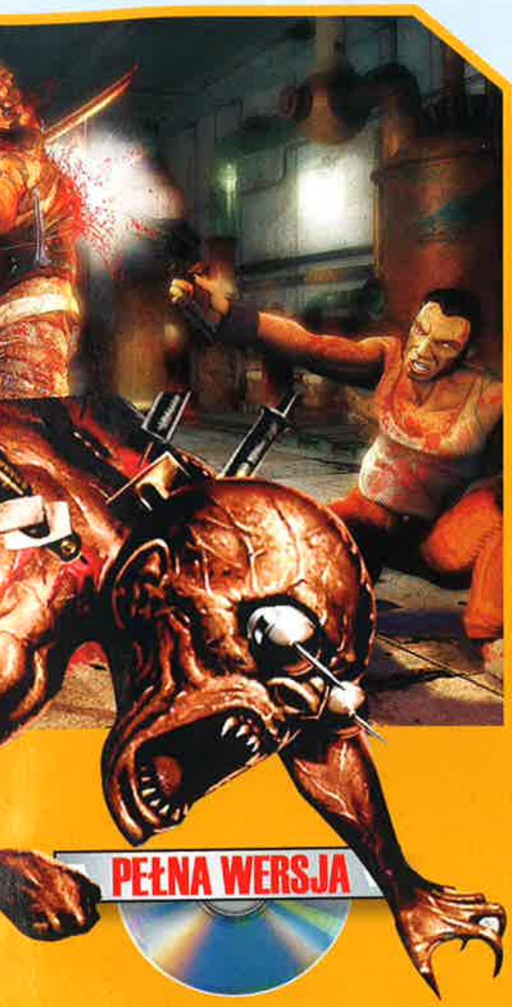
1. Nie wybierajcie raczej opcji dźwięku 3D - demo się wówczas dość często sypie.
2. To samo może się robić przy walce myśliwców.

DVD CD
GATUNEK: menedżer/sport
WYMAGANIA: P3 600, 128 MB RAM, Win 98SE/00/XP

Football Manager 2005

I znów dema gier, które omijam z daleka, zapewne jak i spora część innych graczy. Ale jeśli ktoś lubi się wczuć w skórę trenera piłkarzy i nie przerażają go kolejne okna pełne tabelek i wykresów - to ma coś dla siebie. 170 MB na HDD. Recenzja w tym CDA.

UWAGA DLA WERSJI CD: jeśli gra nie chce instalować się z wybieratki – zamknij ją, wyjmij płytkę z napędu, włóż z powrotem, odpal wybieratkę... i teraz już wszystko zadziała jak trzeba.



THE SUFFERING

- GATUNEK: horror
- RECENZJA: CDA 09/2004
- OCENA: 8+
- WYMAGANIA: PIII 1 GHz, 128 MB RAM, 2 GB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32MB, około 2 GB na HDD

Znakomita gra, łącząca horror z akcją, a akcja osadzona jest w więzieniu, w którym zaiste zaczynają się dziać rzeczy nie z tej ziemi. Uwierzcie - można się bać. Co odważniejsi mogą się NIE bać, grając w nocy. :)

Na CD #2 z grą znajdziecie najnowsze wersje sterowników do kart graficznych Nvidii. Zainstalujcie je, gdybyście mieli problemy z uruchomieniem tej gry. Jeśli chcecie mieć do nich dostęp, musicie włożyć drugi CD z grą do napędu, wejść do katalogu głównego płyty i kliknąć plik startmenu.exe, co uruchomi wybieratkę. W Bonusach jest solucja i instrukcja.

UWAGA!
Dostępny w Internecie patch jest do wersji amerykańskiej gry i nie działa z europejską (tzn. naszą) – nie ma sensu go ściągać.

UWAGA!
Po zainstalowaniu gry **koniecznie** zrestartuj komputer.

UWAGA!
Gra The Suffering w wersji na DVD ma podwójny instalator. Najpierw kopiuje on pliki instalacyjne na dysk twardy, a potem instaluje z nich grę. Po instalacji można usunąć katalog INSTALL wraz z zawartością (ok. 1 GB zaoszczędzonego miejsca!). Domyślnie są w katalogu gry w podkatalogu Install (chyba że podczas pierwszej instalacji wybierzecie inne miejsce gdzie mają być wrzucone).

UFO: OSTATNIE STARCIE PL

- GATUNEK: strategia/taktyka
- RECENZJA: CDA 13/2003
- OCENA: 8
- WYMAGANIA: P3 500, karta 32 MB, 128 MB RAM, Win 98/00/XP

Potomek jednej z najbardziej kultowych gier symulujących działania żołnierzy na polu walki - UFO: Enemy Unknown. Tu stajemy przed zadaniem nie tyle powstrzymania inwazji Obcych - (bo ona JUŻ się udała), co przed przeprowadzeniem kontrataku przez tych, którzy ją przetrwali. Krótko mówiąc: dla maniaków gier typu Jagged Alliance, Silent Storm czy nawet Full Spectrum Warrior. Dowodzimy i walczymy, a cała gra jest po polsku! Instrukcja (PL) w Bonusach. Gra upatchowana jest do wersji 1.4 – nie ma potrzeby ściągania patchów.

DINO ISLAND PL (TYLKO NA DVD)

- GATUNEK: sim
- RECENZJA: CDA 13/2002
- OCENA: 7
- WYMAGANIA: PII 266, 64 MB RAM, Win98/Me/2000/XP, karta grafiki 16 MB

Bonus dla posiadaczy DVD-ków lubiących gry ekonomiczne - budujemy coś w rodzaju ZOO (i parku rozrywki) z dinozaurami w roli głównej. A wszystko po polsku.

Need For Speed Underground 2

Wydaje mi się, że wszelkie prezentacje tego dema są bezcelowe, bo i tak każdy wie, o co tu chodzi. :) A jak nie wie, to niech poczyta recenzje w tym nr. CDA. Krótko zatem: 600 MB na HDD, jeden dostępny tryb wyścigów.

UWAGA: po kliknięciu na nazwę dema w wybierałce pojawi się okno, w którym wpisujemy ścieżkę dostępu – np. C:\NFSU2. Dopiero po przekopiowaniu plików instalacyjnych komputer rozpocznie instalowanie samego dema.

Thx dla EA Poland za zgodę na publikację dema.

DVD
- GATUNEK: samochodówka
- WYMAGANIA: P III 933 MHz, karta grafiki 32 MB, 256 MB RAM, Win 98/ME/00/XP

DVD CD
- GATUNEK: 3D kosmiczny RTS
- WYMAGANIA: P III 1,2 GHz, 128 MB RAM dla Win 98, 256 MB RAM dla reszty, karta grafiki 64 MB, Win 98SE/ME/00/XP

Nexus: The Jupiter Incident

UWAGA: podane wymagania należy traktować jako MINIMALNE.

Historia tej gry jest fascynująca (kilkakrotna zmiana nazwy, wstrzymywanie projektu, wznawianie, zmiany wydawcy), ale z braku miejsca o tym przy jej recenzji. Dziś powiem tylko tyle, że jeśli moczysz majtki przy Homeworldzie, to tu przygotuj sobie od razu ze dwie pary na zmianę! 234 MB na HDD, 1 misja. Obszerna instrukcja w readme.

DVD
- GATUNEK: action/cRPG
- WYMAGANIA: P3 1,2 GHz, 256 MB RAM (512 MB XP), karta grafiki 32 MB, Windows 00/XP

Kult: Heretic Kingdoms

Trudno mi orzec, czy więcej tu akcji, czy RPG - ale przyznam, że grało mi się w to bardzo miło. Ci, co lubią Diablo i Dungeon Siege'a, na pewno się ucieszą, a i bardziej ortodoksyjni fani nie powinni narzekać. OK. 570 MB na HDD. Recenzja wkrótce. Instrukcja w formie .pdf w katalogu z demem.

Maximus XV Strong

Czyli gra zwana wcześniej Space Hackiem. Taka ambitniejsza nawalanka, ciut zbliżona do Zax The Alien Hunter, jeśli pamiętacie tę grę. Zresztą w numerze jest jej zapowiedź, więc tam odsyłam po szczegóły. Istotne jest to, że to polska produkcja. 150 MB na HDD.

DVD CD
- GATUNEK: action/RPG
- WYMAGANIA: P2 500, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 9x/00/ME/XP

DVD
- GATUNEK: przygodówka
- WYMAGANIA: P3 850, 128 MB RAM, karta grafiki 64 MB, Win 98/ME00/XP

Westerner

Jak zapewne pamiętacie, gra Westerner dostępna jest u nas tylko w wersji spolonizowanej, zaś polonizacja stoi na tak żałosnym poziomie, że grać się odechciewa. Zdecydowałem się zatem opublikować to demo, by pokazać (znającym angielski), że to JEST naprawdę zabawna i sprawnie zrealizowana przygodówka. 136 MB na HDD.

Reklamacje płyt CD - DVD

Zanim wyślesz płytkę

1. Sprawdź ją w innym komputerze
Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

Kontakt
W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz - pamiętaj, że:
a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. - ale nie musisz.
b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina - nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

Heyah
CENY NAM NIE PODSKAKUJĄ
Każdemu w Heyah jest bardzo lekko,
gdy ceny znają swoje miejsce i nie podskakują.
Ani drgnijcie wy małe ceny,
bo was Heyah znów utemperuje.
WWW.HEYAH.PL

SID MEIER'S
PIRATES!
SŁAWA,
BOGACTWO,
KOBIETY
ZDOBĄDŹ WSZYSTKO!
PC CD-ROM
SID MEIER'S
PIRATES!
PL
W SPRZEDAŻY OD STYCZNIA
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
DOBRA CENA
129 90
ZŁOTYCH
PC CD ROM
© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU. Sid Meier's Pirates!

Bierz udział w spektakularnych bitwach, buduj swoją potęgę przejmując inne statki siłą
Dokonuj zuchwałych napadów, pojedynkuj sie o honor, sławę i pieniądze
Zwiedzaj niezliczoną ilość tajemniczych wysepek w poszukiwaniu zaginionych skarbów
WWW.PIRATES-GAME.COM
WWW.CDPROJEKT.INFO
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
DEVELOPED BY
FIRAXIS GAMES
ATARI

- BALLERIUM
- BROTHER IN ARMS 2
- HILL PROJECT
- SHADOW BOXER
- POZNAŃ GAME ARENA 2005
- WH40K:DOW

XIII 2004

Hill Project

Dawno, dawno temu, gdy trawa była zieleńsza, światło jaskrawsze, a gry prostsze, był sobie mały, lecz dzielny stateczek, który - lecąc wciąż w lewo - radośnie eliminował setki, jeśli nie tysiące, umownie złych obiektów. Stateczek ten niezbyt dobrze zniósł próbę czasu i dziś nie pamięta się o jego heroicznych zmaganiach. Ściślej - nie pamięta się na PC, gdyż konsolowe Gradius czy R-Type udowadniają, że gry bazujące na tym prostym pomyśle nadal potrafią bawić graczy i... przynieść dochód ich twórcom. Zapewne stąd więc Hill Project - dzieło francuskiego studia Gaming Side, tworzone w oparciu o technologię RenderWare (seria Grand Theft Auto, seria Burnout), które tchnąć ma nowego, w pełni trójwymiarowego ducha w ten gatunek także w wydaniu pecetowym. Czy tak się stanie - zobaczymy.

www.gaming-side.com/hill.php

Ballerium for sale

Majorem - twórcy ambitnej strategii czasu rzeczywistego online (MMORTS) znanej jako Ballerium - ogłosili, że wskutek bankructwa wydawcy gry, zmuszeni są zawiesić jej produkcję do czasu znalezienia kolejnego chętnego, by finansować, ale i partycypować w potencjalnych zyskach. Jeśli więc macie na zbyciu jakieś 10 mln dolarów i chęć, by zapisać się w historii gier komputerowych - dajcie Majorem znać.

www.ballerium.com

WH40K:DoW edytor

Duet Relic Entertainment-THQ spełnił swe wcześniejsze obietnice i oddał w ręce graczy narzędzia umożliwiające tworzenie nowych scenariuszy w Warhammer 40.000: Dawn of War. Ważący 76 MB pakiet znaleźć można m.in. na 3DGamers.com. Bracia Kreatorzy - do dzieła!

www.dawnofwargame.com

Shadow Boxer

Rosyjska Akella ujawniła szczegóły dotyczące Shadow Boxera - projektu powiązanego z największą filmową rosyjską produkcją wszech czasów (ponad 3,5 miliona dolarów budżetu) pod tym samym tytułem. Atutem gry przypominającej nieco dawne hity beat'em up w stylu Fighting Force jest kompleksowy system walki oraz realizacja wykorzystująca m.in. technikę motion capture w animacjach walczących.

Premiera Shadow Boxera w marcu 2005.

www.akella.com

Infogrames w tarapatach

Jak informuje Agencja Reutera, francuskie Infogrames, firma, w skład której wchodzi Atari, przeżywa poważny kryzys finansowy, którego widocznym przejawem może być zawieszenie obrotu akcjami na francuskiej giełdzie. Zdementowane zostały doniesienia, jakoby już wkrótce Atari miało wejść w skład imperium Electronic Arts. O rozwoju sytuacji będziemy informować na bieżąco.

www.atari.com

Brothers in Arms 2

Tworzenie sequeli uznanych gier to praktyka wśród twórców i wydawców powszechna, bo w zasadzie pozbawiona ryzyka. Na ogłaszanie planów dotyczących sequela jeszcze przed premierą tej, o której sequel chodzi, mogą pozwolić sobie wyłącznie najlepsi. W tym jednak szczególnym przypadku jest to śmiałość uzasadniona. Chodzi bowiem o ciąg dalszy Brothers in Arms - bohatera tematu numeru z wydania 12/04 - a więc wojennego first-person shootera, w którym gracz rzeczywiście przestaje samodzielnie decydować o losach całej drugiej wojny światowej. Sequel taki przy tym jest

EA - graj, muzyko!

Multimedialny gigant - Electronic Arts - stał się jeszcze bardziej multimedialny. To za sprawą podporządkowania sobie Cherry Lane Music Publishing, posiadaczy praw do utworów m.in. The Black Eyed Peas czy Elvisa Presleya. Powstałe w ten sposób joint venture, które zwać się ma Next Level Music, zapewnić ma muzyczną bazę dla przyszłych gier Electronic Arts.

Warto dodać, że pierwsza gra EA wykorzystująca muzykę The Black Eyed Peas - konsolowe The Urbz: Sims in the City - jest już w sprzedaży!

www.ea.com

Poznań Game Arena 2005

CO BĘDZIE GRANE?
Czyli w skrócie o tym, co się będzie dział na imprezie, która odbędzie się 25-27 lutego 2005! Co prawda za wstęp trzeba będzie płacić – ale z tego, co wiemy, raczej nieduże pieniądze. A liczba atrakcji jest dość imponująca...

SKATE ARENA: Pierwsze dwa dni to eliminacje do finałowego turnieju. Między jazdami eliminacyjnymi jam – każdy z własnym sprzętem będzie mógł pojeździć. Na imprezie będą bodaj wszyscy najlepsi raiderzy z Polski. Nie zabraknie też niespodziewanych gości z zagranicy. Dodatkowymi wydarzeniami będą pokazy break-dance'a, swoje najnowsze kolekcje pokażą liderzy na rynku skate'owym i hiphopowym. Nie zabraknie też prezentacji nowości – odzieży i sprzętu.

FANTASY ARENA: Największy producent Figurowych Gier Strategicznych pierwszy raz zaprezentuje się na Targach Poznańskich - Poznań Game Arena. W Polsce firma ta znana jest dość dobrze dzięki takim grom jak WARHAMMER, WARHAMMER 40 000, LORD OF THE RINGS. Podczas Poznań GAME ARENA będzie przeprowadzana nauka malowania figurek ze świata WARHAMMERA. Ponadto w ramach PGA odbędą się następujące prestiżowe turnieje MtG: Pro Tour Qualifier - turniej, z wysokimi nagrodami, zapewniający dwa zaproszenie na Pro Tour Grand Prix Trial, Eliminacje Regionalne do Mistrzostw Polski w MtG 2005! W „regionalsach" można wygrać osiem zaproszeń na najbardziej prestiżowy polski turniej MtG oraz inne cenne nagrody. Ponadto booster drafty z cennymi nagrodami prowadzone będą non stop po uzbieraniu się 8 chętnych. Oraz wiele innych gier, turniejów, prezentacji. Więcej informacji o wyżej wymienionych grach na www.isa.pl.

PAINTBALL ARENA: W ramach PGA zorganizowana zostanie Paintball Arena - impreza poświęcona paintballowi - jednemu z najszybciej rozwijających się sportów ekstremalnych na świecie. W hali zostanie rozstawione profesjonalne pole Sup'Air Ball do gry w speedball - najbardziej widowiskową odmianę paintballa. Zwiedzający będą mieli możliwość spróbowania własnych sił w meczach organizowanych specjalnie dla nich, będą mogli dowiedzieć się, czym jest paintball, jakie są zasady rozgrywek, a także jakiego sprzętu używają zawodnicy oraz zasad jego działania. W drugim dniu PGA na Paintball Arena rozegrany zostanie turniej w ramach Polskiej Paintballowej Ligi Hopperball. Oprócz turniejów w trakcie paintball areny będzie możliwe zapoznanie się z ofertą zaproszonych wystawców oraz zakup prezentowanego sprzętu.

MOTO ARENA: będą demonstrowane pokazy Kartingowych Mistrzów Polski najsilniejszej sekcji kartingowej w Polsce – Automobilklubu Wielkopolski. Pokazy poprowadzą trener sportów motorowych oraz mistrz Polski w samochodach, jednocześnie instruktor Akademii Jazdy Zbigniew Szwagierczak. Być może uda się udostępnić gokarty dla zwycięzców innych dziedzin prezentowanych na imprezie MTP oraz zorganizować minizawody kartingowe.

PGA POZNAŃ GAME ARENA

TOURNAMENT ARENA: Najlepsze klany - najpopularniejsze gry - cenne nagrody - wszystko to w Tournament Arena. Będzie się grać we wszystko co najlepsze: Medal of Honor, Counter-Strike, Call of Duty, Enemy Territory i inne. Trenuj już teraz na najlepszych w Polsce serwerach postawionych specjalnie dla PGA przez PIFPAF.pl (więcej informacji na http://www.pifpaf.pl oraz http://www.pga2005.pl). Warto - na najlepszych czeka 10 000 zł w każdym turnieju.

www.pga2005.pl

Tilted Mill
SEGA
NAJBARDZIEJ REWOLUCYJNA STRATEGIA EKONOMICZNA OD TYSIĘCY LAT!
Immortal Cities
CHILDREN OF THE NILE
2CD
W SKLEPACH NA PRZEŁOMIE STYCZNIA I LUTEGO
www.children-of-the-nile.com
Pierwsza gra tego typu, w której dzięki prawdziwemu silnikowi graficznemu 3D można zwiedzać stworzony przez siebie świat.
Unikalny system zachowań mieszkańców pozwala im w realistyczny sposób reagować na zmianę otoczenia.
Różne tryby widoku umożliwiają podgląd codziennego życia poddanych, jak i strategiczny widok na całe imperium.
• Wiele lat doświadczeń twórców kultowych gier - Cezara, Faraona oraz Zeusa!
• Zaawansowany silnik graficzny 3D pozwalający wyjść wprost na ulice tworzonego miasta
• Intuicyjny interfejs umożliwiający zabawę nawet najmniej doświadczonym w gatunku strategii
• Mieszkańcy mający swoją historię i rodzinę - ich wydajność zależna od sposobu rządów
• Edytor map do tworzenia nowych kampanii i scenariuszy
• Dodatkowa płyta CD zawierająca multimedialną pomoc w grze, ścieżkę dźwiękową i wiele więcej!
• Profesjonalna, polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

- CITY OF HEROES
- SOLDIERS (DODATEK)
- SW: REPUBLIC COMMANDO
- TAKEDA 2
- UNREAL TOURNAMENT 2006
- X2 - THE RETURN

Marvel oskarża City of Heroes

Marvel - wydawca komiksów z popularnymi superbohaterami, m.in. Spider-Manem, X-Men, Punisherem czy Hulkiem, ani chybi traci ostatnio klientelę, gdyż zaczął szukać alternatywnych źródeł dochodu. Jednym z nich jest zaskarżenie duetu wydawniczego NCsoft i Cryptic Studios o to, że w ich znakomitym role-playing online - City of Heroes - możliwe jest stworzenie alter ego podobnego do np. „niesamowitego korpusu" czy „człowieka-pająka", co, zdaniem Marvela, narusza jego prawa wyłączności do tych postaci.

O rozwoju sprawy będziemy informować. Tymczasem ograniczymy się do komentarza, że stosując tego typu zagrania Marvel może wyłącznie dalej tracić...

www.cityofheroes.com

Takeda 2

Wszyscy ci, którym nie przypadła jakoś do gustu Rome: Total War, a tęsknią za Shogun: Total War, powinni zwrócić oczy ku Takeda 2, strategii podobnej do wymienionych, a rozgrywającej się w najwyraźniej bardziej niż Rzym

atrakcyjnej feudalnej Japonii. Takeda 2 - dzieło Magitech Corporation, łączy warstwę strategiczną - zarządzanie prowincją, tworzenie i manewry armii, budowa i rozwój miast, dyplomacja itp. - rozgrywaną w turach z taktycznymi bitwami o epickim wręcz rozmachu, toczonymi w czasie rzeczywistym. Czy Takeda 2 okaże się lepsza niż jej wydana 4 lata temu poprzedniczka - przekonamy się już wkrótce.

www.ezgame.com/Takeda2/

SHORTY

pewny o tyle, że chęć dopowiedzenia historii bohatera Brothers in Arms - sierżanta Matta Bakera - jego udziału w Operacji Market-Garden (czyli „o jeden most za daleko"...), a być może kiedyś także walk w Ardenach, wyraził współpracujący z twórcami gry - Gearbox Software - pułkownik John Antal. Czy rzeczywiście dane nam będzie poznać Brothers in Arms 2, a być może także 3 - przekonamy się najpewniej już po premierze Brothers in Arms, która odbyć się ma już w marcu 2005.

www.brothersinarmsgame.com

Ubisoft coraz lepszy

Dane finansowe Ubisoftu z drugiego kwartału podatkowego 2005 wskazują na wyraźny, blisko 10-procentowy wzrost obrotów i dochodów w porównaniu z analogicznym okresem roku ubiegłego. To m.in. dzięki dobrej sprzedaży Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2,8 mln sprzedanych kopii). Jednocześnie podkreślone zostały nadzieje związane z premierami m.in. Prince of Persia: Warrior Within, Ghost Recon 2, Brothers In Arms oraz Splinter Cell: Chaos Theory. Jeśli Ubisoft zdoła utrzymać portfolio tej klasy - o jego przyszłość jesteśmy spokojni.

www.ubi.com

BioWare

Popularność Neverwinter Nights, jej oficjalnych dodatków, przede wszystkim zaś narzędzi developerskich, dzięki którym w Internecie znaleźć można setki, jeśli nie tysiące, modułów tworzonych przez fanów, nie słabnie. Przeciwnie - jest tak duża, że z dniem 10 listopada twórcy gry - BioWare - postanowili dodatkowo zdyskontować ten sukces. Efektem jest sklep online'owy, w którym za dosłownie kilka dolarów zakupić można najlepsze z minikampanii, m.in. Neverwinter Nights: Kingmaker, Neverwinter Nights: ShadowGuard czy Neverwinter Nights: Witch's Wake 1.

store.bioware.com

Unreal Tournament 2006?

Kolejna nieformalna zapowiedź następnej gry serii Unreal Tournament nie jest żadnym zaskoczeniem. Niemniej ta jest szczególnie wartościowa, gdyż pochodzi wprost od organizatora CPL Angela Munoza. Niestety, nie należy się spodziewać jej już w najbliższych miesiącach - Epic jest w trakcie poszukiwania nowego partnera wydawniczego, który zastąpi podupadłe ostatnimi czasy Atari...

www.epicgames.com

Ion Storm bez Warrena Spectora

Potwierdziły się pogłoski o rozstaniu Warrena „Deus Exa" Spectora z kiero-

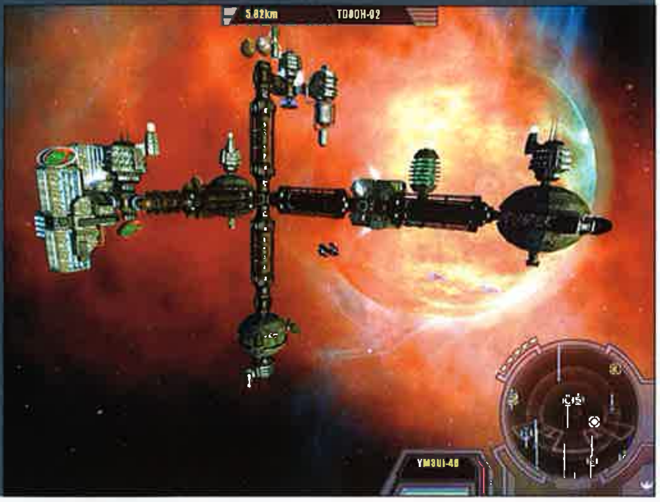
X2 - The Return - co nowego?

X2 - The Threat - znakomity komiczny symulator o kosmicznym wręcz rozmachu, w Polsce - za sprawą fatalnego spolszczenia - nie cieszył się ogromną popularnością. Miejmy nadzieję, że X2 - The Return - oficjalne rozszerzenie gry - spotka inny los. Tym bardziej że z zapowiedzi twórców wynika niezbicie, że będzie to przypadek ucznia bijącego mistrza!

X2 - The Return to powrót do znanego już z X - Beyond the Frontier i X2 - The Threat X-universe biznesu i wojny. The Return rozpoczyna się w zaledwie kilka tygodni po finale fabuły kampanii The Threat, w chwili gdy nękane nieustannymi atakami Khaak rasy rozumne świata zgadzają się, by powierzyć tajemnicę kryjącą się za podbojem Julesowi Brennanowi. W tym też czasie zaczynają mnożyć się doniesienia o niezwykłym statku zdolnym dosłownie znikać w mgnieniu oka, a światem wstrząsa wieść o przejęciu przez piratów Yaki kontroli nad starożytną machiną znajdującą się dotąd w jednej ze stacji badawczych Argon... Te dramatyczne zdarzenia zaś, jeśli wierzyć twórcom, to zaledwie początek intrygi kampanii, o której mówią tylko tyle, że obfitować ma w nieoczekiwane zwroty akcji i że jest sześciokrotnie bardziej rozbudowana niż ta z X2 - The Threat!

X2 - The Return wprowadzi - prócz nowych statków i broni (w tym np. holowników, systemu antyrakietowego czy nowego typu lasera pulsacyjnego), możliwość łączenia pojedynczych zakładów w całe kompleksy przemysłowe. Pojawi się także możliwość stworzenia spersonalizowanego centrum dowodzenia, które pomoże dowodzić flotami w czasie bitew. Fanów serii ucieszyć powinna także zapowiedź nowego, graficznego i wreszcie w pełni interaktywnego menu. Wszystko to zaś w wersji angielskiej już w lutym 2005.

www.x2thethreat.com



Dodatek do Soldiers: Heroes of WWII za darmo!

Świąteczny nastrój udzielił się, jak się zdaje, także Codemasters, które zdecydowało się oddać fanom Soldiers: Heroes of WWII (u nas znanych jako Soldiers: Ludzie Honoru) dodatek zawierający nie mniej i nie więcej jak 5 nowych trybów multiplayer, a także nowe jednostki i aż 12 map, które pozwolą na nowo odkryć ten nieco przedwcześnie zapomniany tytuł. Dodatek ten znaleźć można m.in. na 3DGamers.com.

www.codemasters.co.uk/soldiers

Star Wars: Republic Commando w marcu

I znów spełnić musimy niemiły obowiązek poinformowania was o opóźnieniu premiery potencjalnego hitu - Star Wars: Republic Commando. Pocieszamy jednak - tak was, jak i siebie - że tym razem opóźnienie jest niewielkie i mariaż Star Wars i taktycznych shooterów w stylu gier serii Rainbow Six czy SWAT odbędzie się niedługo po tym wcześniej zapowiadanym - wraz z początkiem marca 2005.

www.lucasarts.com

Sports Interactive, twórcy serii Championship Manager, przedstawiają:
1994: CHAMPIONSHIP MANAGER 1
2004: FOOTBALL MANAGER 2005
FOOTBALL MANAGER 2005
Sports Interactive, twórcy serii Championship Manager, przedstawiają następny krok w ewolucji komputerowych menadżerów - Football Manager 2005.
10 lat doświadczenia w tworzeniu silnika gry i największej bazy danych to argument nie do przebicia. Nikt nie może poszczycić się większą wiedzą w tworzeniu menadżerów piłkarskich.
Jeśli znasz się na piłce nożnej i kochasz ten sport, to Football Manager 2005 jest dla Ciebie. Nie ryzykuj wydawania oszczędności na to, co niepewne.
Wybierz Football Managera 2005 - grę tworzoną przez kibiców, dla kibiców. Postaw na profesjonalizm!
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
gazeta.pl
Już w sprzedaży!
SEGA
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH

- BATTLE OF BRITAIN: WINGS OF VICTORY
- CITY OF HEROES
- PARIAH
- PIRATES!
- R6 3: IRON WRATH
- SPELLFORCE: SHADOW OF PHOENIX
- SW EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

XIII 2004

Spellforce: Shadow of the Phoenix

O Shadow of the Phoenix - drugim oficjalnym dodatku do Spellforce'a - informowaliśmy już w poprzednim tytule. Powracamy doń jednak, by uzupełnić wcześniejsze doniesienia o garść nowych szczegółów rozjaśniających nieco tytułowy Cień Feniksa. Spellforce: Shadow of the Phoenix kontynuuje opowieść poprzednich gier serii. Nowa, obliczana na ok. 40 godzin, kampania rozpoczyna się spiskiem złowrogiego nekromanty, starającego się wykorzystać energię życiową uwięzionego bóstwa w celu ponownego stworzenia kręgu magicznego. Istnieją jednak w świecie Spellforce'a artefakty zdolne zapobiec tej tragedii. To Kamień Feniksa i Cienisty Miecz, które, zestawione razem, uwolnią moc, która pokona nekromantę. Shadow of the Phoenix pozwoli wykorzystać avatarów z The Order of Dawn i Breath of Winter i awansować ich aż do poziomu 50, co pozwoli korzystać z ok. 40 nowych zdolności i czarów. Dzięki niej seria wzbogaci się o nowe budynki i jednostki, ponad 150 nowych przedmiotów oraz naturalnie - dziesiątki nowych przeciwników. Kampanię single player uzupełniać mają nowe mapy multiplayer, w tym 15 służących w trybie współpracy graczy.

Premiera Spellforce: Shadow of the Phoenix już wiosną 2005.

spellforce.jowood.com

Phantom i Sun

Wygląda na to, że kończą się czasy bezkarnych drwin z Phantoma - konsolo-peceta, którym jego twórcy, Infinium Labs, zamierzają podbić świat. To zaś dlatego, że pojawił się partner, który swym autorytetem wspiera to nadwyraz dotąd wątpliwe przedsięwzięcie. Jest nim Sun Microsystems, który zbuduje i zarządzać będzie siecią tworzoną na podobieństwo Steam i pozwalającą ziścić główne założenie Phantoma - sztywne połączenie z Internetem i brak zewnętrznych napędów. Premiera systemu Phantom planowana jest na marzec 2005.

www.infiniumlabs.com

Battle of Britain: Wings of Victory

GMX Media poinformowało, że jest nowym właścicielem praw do Rowan's Battle of Britain, dzięki czemu już wkrótce, bo wiosną 2005, ujrzymy jej nieformalny sequel - Battle of Britain: Wings of Victory. Warto podkreślić przy tym, że Battle of Britain: Wings of Victory to dzieło Shockwave Productions, które nie ma nic - prócz tytułu - wspólnego z Battle of Britain z 1C-Ubisoftu, twórców Iła-2 Szturmowika.

www.shockwaveproductions.net

id bez Freda Nilssona

Fred Nilsson - animator i grafik id pracujący niedawno przy DOOM 3, ogłosił rozstanie z firmą Johna Carmacka i powrót do Dreamworks, w którym zajmie się pracą nad animowanym „Over the Hedge".

www.idsoftware.com

SHORTY

wanym przezeń dotąd Ion Storm Studio. Jednocześnie jednak podkreślono, że choć Warren Spector rzeczywiście przestał być pracownikiem Eidosa (któremu formalnie podlega Ion Storm), pozostanie konsultantem merytorycznym kolejnych tytułów serii Deus Ex i Thief, a być może także - w świetle niedawnych doniesień o jego współpracy z Crystal Dynamics - Tomb Raider.

Więcej o tym najwyraźniej rzeczywiście przyjaznym rozwodzie, a być może także nowym domu Warrena Spectora - wkrótce.

www.eidos.com

Star Wars RTS

Fani Star Wars nie mają ostatnio wielu powodów do narzekania. Nie opadł jeszcze kurz po premierach Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed - kosmicznego dodatku do Star Wars Galaxies: An Empire Divided i 'Battlefield Star Wars' - Star Wars: Battlefront, gdy dochodzą nas coraz to nowe wieści dotyczące kolejnych gier osadzonych w tym popularnym uniwersum. Już w lutym przecież premierę mieć będzie Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords - sequel znakomitej role-playing autorstwa Obsidian Entertainment, w marcu – 'Rainbow Six Star Wars' - czyli Star Wars: Republic Commando. W maju zaś, tuż przed premierą filmowego Revenge of the Sith - w sklepach pojawi się jej konsolowy (miejmy nadzieję - także pecetowy) odpowiednik.

Jak się okazuje jednak i to nie koniec! Oto prezes LucasArts - Jim Ward - zdradził, że jeszcze w 2005 premierę mieć będzie „Star Wars RTS" - gra tworzona przez Petroglyph - ludzi dawnego Westwood, a więc twórców serii Command & Conquer, mająca wprowadzić gatunek na zupełnie nowe tory. Więcej o tej grze - wkrótce. Miejmy nadzieję, że nie tylko okaże się lepsza od poprzednich prób tego typu - Star Wars: Force Commander i Star Wars: Galactic Battegrounds, ale sprawi, że zupełnie o nich zapomnimy...

www.lucasarts.com

Rainbow Six 3: Iron Wrath

Wszelkie znaki na niebie i ziemi (a ściślej nowe patche do Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield) wskazują, że już wkrótce dane nam będzie poznać kolejne po Athena Sword rozszerzenie tego popularnego taktycznego first-person shootera. Niestety, jak dotąd nic poza jego nazwą - Iron Wrath - nie wiemy.

www.raven-shield.com

Pariah w marcu?

Rozpędzająca się machina promocji Pariah, m.in. informacja, że za tworzenie zwiastunów gry odpowiadać będzie Mojo LLC

Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith

A więc jednak potwierdziły się pogłoski, jakoby - wraz z premierą filmowego Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith - miał się pojawić jej interaktywny odpowiednik. Ten, tworzony przez The Collective (Indiana Jones and The

Emperor's Tomb) i opatrzony identycznym tytułem jak film, to action adventure w stylu Jedi Knight: Jedi Academy, w którym wcielimy się bądź w Anakina „Vadera" Skywalkera, bądź Obi-Wana „Bena" Kenobiego. Posługiwać się mają przy tym nie tylko mieczem świetlnym, lecz także właściwymi sobie mocami. Warto zauważyć przy tym, że za choreografię i widowiskowość walk odpowiada Nick Gillard - szef kaskaderów filmów serii Star Wars. Data premiery interaktywnego Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith - 05.05.05. Niestety, do dnia składu nie udało się nam ustalić na pewno, czy w ogóle pojawi się jego wersja PC.

www.lucasarts.com/ep3/

Pirates! gotowe

Gra ma się pojawić na półkach sklepowych drugiego grudnia tego roku, w dwóch edycjach - standardowej i wzbogaconej o dodatkowe materiały limitowanej edycji.

www.firaxis.com

City of Heroes Grą Roku wg Billboarda

Popularny magazyn Billboard ogłosił zwycięzców tegorocznych Nagród Rozrywki Cyfrowej - Billboard Magazine's Digital Entertainment Awards. Najważniejszą z nich - tytuł Gry Roku - zdobyła, co stanowiło spore zaskoczenie - City of Heroes. Gra role-playing online, stworzone przez amerykańsko-koreański duet Cryptic Studios-NCsoft. City of Heroes, pozwalająca graczom stworzyć i wcielić się we własnego superbohatera. W oczach jury okazała się lepsza niż np. Prince of Persia, Star Wars: Knights of the Old Republic czy Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow. Co więcej, ta sama City of Heroes uznana została Najlepszą Grą Multiplayer, bijąc tym samym m.in. Socom II: Navy Seals (PlayStation 2), Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow czy Unreal Tournament 2004. Tę decyzję uzasadnił fakt, że w zaledwie cztery miesiące od premiery gry była ona w stanie zgromadzić ponad 180 tys. graczy, co jak na tytuł „bez tytułu" (jak EverQuest czy Star Wars Galaxies), świadczy najlepiej o jego klasie i mocy przyciągania.

Tytuł najlepszego developera zabrało do domu kanadyjskie BioWare - twórcy Star Wars: Knights of the Old Republic oraz Neverwinter Nights i jej dodatków. BioWare okazało się tym samym w oczach komisji lepsze niż Maxis (Sims 2), Pandemic Studios (Full Spectrum Warrior, Star Wars: Battlefront) czy Ubisoft Montreal (Prince of Persia, Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow).

Warto dodać także, że europejska premiera City of Heroes odbyć się ma w pierwszych miesiącach 2005, zaś sequele Star Wars: Knights of the Old Republic oraz Neverwinter Nights, tworzone przez Obsidian Entertainment, pojawią się odpowiednio w lutym 2005 oraz szeroko pojętym 2006.

www.digitalentertainmentawards.com

WYPRÓBUJ NOWE ŚRODKI NA ROBAKI!
JUŻ W SPRZEDAŻY!
WORMS FORTS Oblężenie
Worms Forts: Oblężenie to pierwsza gra z kultowej serii Worms, w której możesz budować wielkie fortece, mieszczące olbrzymi wybór szalonego arsenału. Rozpętaj piekło, by zniszczyć swych tchórzliwych rywali w tryble dla jednego lub wielu graczy, tocząc walki w mityczno-starożytnych epokach. Tu możesz być tylko zwycięzcą lub pokonanym!
www.wormsforts.cdprojekt.info
PC CD ROM
PlayStation 2
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT
TEAM17
SEGA
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL
DOBRA CENA 99,90

- DRAGONSHARD
- DUNGEON LORDS
- HITMAN: BLOOD MONEY
- MYTHIC BLADES
- REBEL WITHOUT A PULSE
- S.T.A.L.K.E.R.
- STRONGHOLD 2

XIII 2004

Hitman: Blood Money

Nie dane będzie najwyraźniej odpocząć Tobiasowi „Agent 47" Reiperowi po jego traumatycznych przeżyciach opowiedzianych w trzeciej części popularnej serii Hitman. Już wiosną 2005 zmuszony będzie wywiązać się z kolejnego zlecenia Eidosa. To znane jest pod nazwą Blood Money. Tym razem jednak ma być trudniej niż dotychczas - pozbawiony kontaktu z nadzorującą dotąd jego zlecenia ICA sam zmuszony będzie wybierać swoje zadania i decydować, w jaki sposób spożytkować zarobione w ten sposób krwawe pieniądze. Co więcej - wkrótce okaże się, że z łowcy stał się łowionym...

Hitman: Blood Money tworzony jest w oparciu o nową wersję Glacier engine. Niestety, niczego ponad mało konkretne zachwyty twórców nie jesteśmy jak dotąd w stanie przekazać. Niemniej postaramy się wrócić do Blood Money najszybciej, jak się da, na pewno jeszcze przed premierą gry.

www.hitman.com

Dungeon Lords w 2005

DreamCatcher potwierdził pogłoski, jakoby Dungeon Lords - role-playing lite tworzone przez Heuristic Park, miał się opóźnić i pojawić ostatecznie dopiero w 2005. Jak tych kilka miesięcy wpłynie na dzieło D.W. Bradleya & Sk-i, przekonamy się zatem już po Nowym Roku.

www.dungeonlordsgame.com

SHORTY

- twórcy zwiastunów „The Matrix", „T3", „Harry'ego Pottera" i „Więźnia Azkabanu", „Ostatniego Samuraja" czy „Troi" - zdają się potwierdzać, że ten first-person shooter - dzieło Digital Extremes - rzeczywiście pojawi się już w marcu 2005.

www.pariahgame.com

Rebel Without a Pulse

Wideload Games, studio developerskie założone przez twórców Halo, ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące ich pierwszego samodzielnego projektu - Rebel Without a Pulse. Już sam tytuł - który na nasz rodzimy język przełożyć należy jako Buntownik bez tętna stanowiący parafrazę kultowego „Rebel Without a Cause" z Jamesem „buntownikiem-bez-powodu" Deanem - zdaje się świadczyć, że całość nie będzie zbyt poważna. Ba - będzie zupełnie niepoważna. I tak jest w istocie - bohaterem Rebel Without a Pulse jest... zombi imieniem Stubbs, który walczy z całym żywym światem w imię prawdy, sprawiedliwości i... prawdziwej miłości. Hm. Równie niekonwencjonalny jak motywacje jest jego arsenał. Stubbs uzbrojony jest jedynie w swe gnijące ciało - od eksplodujących fragmentów trzewi po - jak w filmowej serii „Evil Dead" - rękę zdolną do samodzielnego poruszania się. Te, wespół z supersiłą i kompletną niewrażliwością na ból oraz – co najważniejsze - zdolnością „przemieniania" przeciwników w sprzymierzeńców, sprawią, że świat Stubbsa może się rzeczywiście okazać ostatecznie miastem Stubbsa. Rebel Without a Pulse tworzony jest w oparciu o zmodernizowany engine Halo i ukaże się latem 2005.

www.stubbsthezombie.com

Mythic Blades

Listopadowe premiery hitów (m.in. Halo 2 na Xboxa, Half-Life'a 2, Vampire: The Masquerade - Bloodlines, World of Warcraft na PC) nie szły w parze z zapowie-dziami nowych gier. W tym jednak studia nieznane dostrzegły szansę wypromowania własnych projektów. Tak uczyniło niezależne Vermillion Entertainment, które ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące Mythic Blades - beat'em up osadzonej w świecie mitologii starożytnej Hellady. Założeniem gry jest starcie herosów z potworami wskutek wyzwania Aresa rzuconego Zeusowi, od którego zależeć ma przyszłość Olimpu. W grze pojawi się 11 bohaterów z greckiej mitologii, w tym Perseusz, Jazon, Meduza, którzy mierzyć się będą na 10 arenach zarówno w

single'u, jak i multiplayerze. Premiera Mythic Blades - wkrótce.

www.vermilliongames.com/mb_en_main.htm

Dragonshard - nowe screenshoty!

O Dragonshard - strategii czasu rzeczywistego osadzonej w nowym świecie D&D - Eberronie, dziele Liquid Entertainment, twórców serii Battle Realms i Lord of the Ring: War of the Ring - zdążyliśmy już poinformować. Powracamy zaś do niej, by zaprezentować nowe, nad wyraz interesujące screenshoty wprost z... Eberronu.

S.T.A.L.K.E.R. w maju 2005

Informacje o kolejnych opóźnieniach premiery S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Chernobyl, które pojawiły się w tej części CD-Action, liczyć by pewnie trzeba już w dziesiątki. Niewielkim zatem zaskoczeniem była kolejna krążąca wypatrywać tej ambitnej hybrydy first-person shooterów z role-playing w maju 2005. Czy majowa data premiery okaże się szczęśliwa dla wyczekujących S.T.A.L.K.E.R. graczy - przekonamy się już wkrótce.

www.stalkergame.com

Stronghold 2 - co nowego?

O Stronghold 2 - sequelu znakomitej strategii czasu rzeczywistego uzupełnionej elementami tycoonów - zdążyliśmy już powiadomić. Wtedy jednak wiedzieliśmy tylko, że w przeciwieństwie do części pierwszej rozgrywać się ma w pełnym trójwymiarze. Stąd też decyzja, by powrócić do Stronghold 2 i uzupełnić wcześniejsze doniesienia o wszystkie nowe szczegóły.

Stronghold 2 rozpoczyna się ucieczką króla i rozpadem królestwa na zwalczające się zaciekle dzielnice. Zadaniem wiernego swemu suzerenowi gracza będzie okiełznanie ich ambicji i ponowne zjednoczenie królestwa. Nie będzie to łatwe, gdyż ambicją twórców serii - Fireglow Studios - jest stworzenie najbardziej wiarygodnego symulatora średniowiecza, jaki kiedykolwiek mieliśmy okazję widzieć na ekranach monitorów! Stąd też wymóg godzenia potrzeb militarnych - budowy i rozbudowy zamków i twierdz, jak i tworzenia armii złożonej z żołnierzy różnych specjalności i urządzeń oblężniczych oraz zarządzania nimi w trakcie realistycznie prezentujących się oblężeń, z elementami ekonomicznymi - zarządzaniem życiem zamku. Zdaniem twórców, tylko umiejętne wykorzystanie możliwości oferowanych przez obie te dziedziny pozwoli wzmocnić prowincję i ostatecznie ponownie scentralizować władzę. Co jednak ważne, ostateczny cel osiągnąć będzie można na różne sposoby - jako pan łaskawy i miłosierny - który liczbę swych poddanych zwiększa dzięki zachętom (jarmarkom, turniejom itp.) - lub jako tyran, publicznymi egzekucjami wymuszający posłuszeństwo i gorliwość w wypełnianiu jego żądań.

Niezależnie od sposobu spełniania rządów, Stronghold 2 zachwycać będzie

kompleksowością i uszczegółowieniem po raz pierwszy trójwymiarowego świata gry. Jako władca widzieć będzie wszystko - obserwować będzie mógł przygotowywanie potraw w zamkowych kuchniach, rozprawę sądową, nawet kąpiele w łaźni! To wszystko jednak dopiero po premierze gry, która odbędzie się, zdaniem Cenegi, już w kwietniu 2005 r.

www.fireflyworlds.com/sh2_index.php

Logitech
Input: Optical 96-24
Effect: DTS Digital
input
effect
settings
level
mute
THX
DOLBY DIGITAL PRO LOGIC II
PODŁĄCZ, WŁĄCZ – I TRZYMAJ SIĘ...
GŁOŚNIKI CYFROWE Z-5500: To chyba najlepszy jak dotąd system 5.1! Grzmiąca moc 500 W i głęboki bas wydobywający się z dziesięciocalowego głośnika niskotonowego zapewniają fantastyczne nagłośnienie przestrzenne dla domowego kina – znakomity dźwięk z certyfikatem THX. Ponadto system ten przetwarza wszelkie formaty cyfrowe dźwięku z komputera, odtwarzacza DVD oraz konsoli PlayStation i Xbox. W zestawie pilot i zaczepy do montażu głośników na ścianach. Włącz – i trzymaj się fotela!
www.logitech.com
Logitech
DOLBY DIGITAL PRO LOGIC II
THX
dts 96 24
© 2004 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i nazwy produktów Logitech są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Logitech.
THX, Dolby, DTS 24/96, PlayStation i Xbox są zastrzeżonymi znakami towarowymi.

PRODUCENT: BRAT DESIGNS
WWW.BRAT-DESIGNS.COM/SOLAR.HTML
DATA PREMIERY: 2005

XIII numer

EUGENIUSZ SIEKIERA | POSTRZELAMY W SIECI?

SOLAR

Panowie z Brat Designs ostro wzięli się do roboty. Po wydaniu Breeda pracują w pocie czoła nad kolejnymi produkcjami – SOLAR oraz Toon Army. Dziś przedstawię wam pierwszą z nich.

SOLAR rzuci nas w odległą przyszłość. Przyszłość niezbyt ciekawą, trza dodać. Zarówno Ziemia, jak i ludzkie kolonie na Księżycu i Marsie są spustoszone trwającą od niepamiętnych lat wojną pomiędzy Wschodnią Kolektywną Demokracją (ECD) a Zachodnim Zjednoczonym Przymierzem (UWA).

Można zatem oczekiwać, że w przyszłości nie będziemy się poruszać tylko i wyłącznie na własnych nogach. I słusznie. W rozgrywce występują (aktywnie a nawet interaktywnie) **maszyny naziemne, latające, a nawet pływające.** Na niektóre z nich będzie można zabrać kilka osób z naszej drużyny. Oczywiście opcja ta nabierze rumieńców w multiplayerze (SOLAR pozwoli na zabawę **32 graczom jednocześnie**), kiedy to my będziemy np. sterować pojazdem, a w tym samym czasie nasi kumple zajmą się skutecznym ostrzałem wroga (do dziś pamiętam, jak fenomenalnie sprawdzała się ta zabawa w Halo, w którym przecież naszymi sprzymierzeńcami były „tylko" boty).

W kwestii uzbrojenia niewiele jak na razie można powiedzieć. Warto jednak wspomnieć, że **będzie możliwość wezwania wsparcia z powietrza. Dodatkowo twórcy przewidują również broń masowej zagłady**, włączając w to środki chemiczne czy radioaktywne. Ciekawa, choć przyznać muszę, dziwna opcja. Zobaczymy, jak to się sprawdzi w praniu.

Jeśli chcesz pokoju, szykuj wojnę

Producenci zapowiadają **3 kampanie**, a co za tym idzie – 3 mocno zróżnicowane środowiska. Zobaczymy zniszczoną, zaoraną okopami Ziemię, odwiedzimy wyeksploatowane kopalnie Marsa, a także zrujnowane połacie Księżyca, którego znakiem rozpoznawczym będzie sieć ogromnych tuneli pochodzących z czasów pierwszych ludzkich kolonii. Wszędzie pył, bród, zgliszcza i śmierć. W tak zdewastowany świat zostaniemy wrzuceni my, drodzy gracze - pozostanie jedynie wybór opowiedzenia się po jednej ze stron konfliktu.

Według zapewnień, **mapy w SOLAR będą olbrzymie**, a co za tym idzie - możliwość manewrów niemal nieograniczona. Ponadto przedstawiony w grze świat ma być w pełni interaktywny, tak więc na porządku dziennym będzie burzenie ścian (a nawet całych budynków!), usuwanie przeszkód na drodze pojazdów itd. Czasem będzie padał śnieg, czasem zaleją nas kwaśne deszcze, kiedy indziej znów oddziały wroga zostaną przysłonięte czerwonymi tumanami marsjańskiego pyłu.

To, co najważniejsze

Co do trybów rozgrywki, panowie z Brat Designs obiecują pełen wachlarz możliwości do wyboru. Będzie DM, TDM, CTF, Assault, King of the Hill, Last man standing, VIP Escort, Rescue and Sabotage, Recon, Search and Destroy, Interdiction oraz Retrieval.

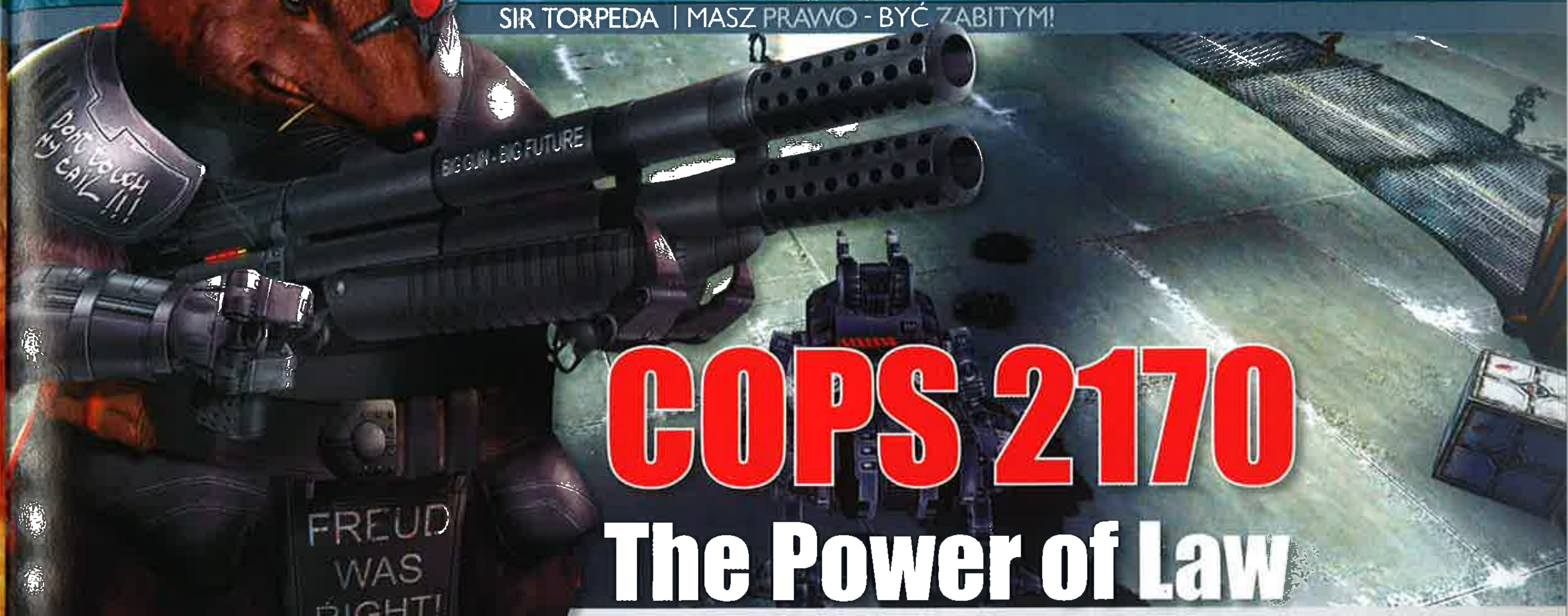
SOLAR będzie wykorzystywał autorski silnik twórców o nazwie Mercury II. Mieliście okazję zobaczyć, jak sprawdza się w praniu, testując Breeda (ten był stworzony w oparciu o wcześniejszą wersję). Mercury w najnowszej odsłonie też nie jest w ciemię bity i bezproblemowo radzi sobie z bajerami, takimi jak w pełni przestrzenny dźwięk, shadery czy dynamiczne światła i cienie.

Obecnie gra ma status TBA (czyli będzie, gdy będzie). Ale mówi się o premierze w pierwszej połowie przyszłego roku. |CDA|

SOLAR

- PRODUCENT: MIST LAND-SOUTH
- WWW.MISTGAMES.RU
- DATA PREMIERY: 2005

SIR TORPEDA | MASZ PRAWO - BYĆ ZABITYM!



COPS 2170
The Power of Law

Czy zdarzyło ci się kiedyś myśleć, że władza nie ma racji? To źle, bo właśnie twoim obowiązkiem jest udowodnienie, że władza nigdy się nie myli. Ty musisz wiedzieć tylko tyle, że zawsze stoisz po stronie dobra...

COPS 2170: The Power of Law to taktyczna gra z elementami cRPG, osadzona w świecie cyberpunku, w którym przyjdzie ci kierować grupą policjantów. I to w czasach, gdy władza za pomocą wysoko rozwiniętej techniki prawie całkowicie kontroluje życie obywateli, oczywiście „dla ich bezpieczeństwa". Wtedy to pewna młoda policjantka przekona się, że nie wszystko jest takie proste i czarno-białe, jak to sobie zawsze wyobrażała...

Taktyczna gra z elementami cRPG?

Gra składać się będzie z szeregu misji, w których pod kontrolę gracz otrzymać może maksymalnie **siedmioosobową grupę postaci (*)**. Stawiane przed nią zadania mają być naprawdę różnorodne – od ochrony ważnych osobistości poprzez aresztowanie lokalnego gangstera, tłumienie zamieszek ulicznych, walki z mafią, obronę komisariatów policji aż po operacje szturmowania biurowców, których właściciele sądzili, że znaleźli się już ponad prawem.

(*) – to wcale nie musi znaczyć „ludzi" czy „robotów". Co powiecie na genetycznie zmodyfikowane zwierzęta, w rodzaju szczurów. Dużych na 2 metry i inteligentnych? Hm?

Same misje, oprócz rozwijania głównego wątku fabularnego, będą zawierały także pomniejsze zadania. Co ciekawe, nie wszystkie z tych zadań muszą się pojawić podczas pierwszego przejścia gry – będzie to element losowy, dodatkowo motywujący do ponownego zagłębienia się w przedstawioną historię. Poszczególne wybory podejmowane podczas rozgrywki mogą mieć konsekwencje w kolejnych misjach. I tak, zależnie od przyjętej strategii postępowania, inne postacie staną się sojusznikami gracza, różnić się będą zadania w dalszej części gry, ale także dostępny arsenał uzbrojenia może być odmienny.

COPS 2170: TPoL będzie nastawiona głównie na walkę, pod tym kątem też projektowane są wszystkie plansze.

Fight for you rights...

COPS 2170: TPoL będzie nastawiona głównie na walkę, pod tym kątem też projektowane są wszystkie plansze. Do czasu napotkania wrogów postacie mogą się poruszać swobodnie, ale już podczas walki gra przechodzi w tryb turowy. Samą rozgrywkę przyrównać można do połączenia Syndicate i Incubation.

Odbiorcy gry nie będą jedynie ograniczeni do standardowej broni ręcznej. Oprócz pistoletów, karabinów i rozmaitych minigunów, dostępne będą także różnego rodzaju pojazdy – rzecz jasna, uzbrojone.

...solowo

Ci jednak, którzy oczyma wyobraźni widzieli już potyczki z sieciowym przeciwnikiem, będą zawiedzeni. W Power of Law **nie jest przewidywany tryb multiplayer.** A szkoda, bo akurat w wymienionym przeze mnie wcześniej Incubation rozgrywka wieloosobowa była sympatycznym uzupełnieniem podstawowej gry, jestem pewny, że tak byłoby i w tym przypadku

Oprawa audio-wizualna

Obrazki i filmik prezentujący grę pozwalają żyć nadzieją, że finalny produkt będzie naprawdę wyśmienity. Atutem są także minimalne wymagania (PIII 800, 128 MB RAM, GeForce 2 32 MB) potrzebne do uruchomienia tego tytułu.

Co do dźwięku, pozwolę sobie najpierw przytoczyć zapewnienia autorów '*We make the best sound in Russia, and in »Power of Law« we've managed to raise the standard of quality even higher*' (co można przetłumaczyć jako "tworzymy najlepszy dźwięk w Rosji, ale w Power of Law podnieśliśmy sobie poprzeczkę wyżej niż zwykle"). Jak to się jednak ma do światowych standardów, to określić trudno. W każdym razie udało mi się wycyganić nieco efektów dźwiękowych i po ich wysłuchaniu jestem optymistą.

Zaaaaładuj broń!

Programiści z MiST land-South (bo to właśnie oni tworzą COPS 2170: The Power of Law) wydają się przygotowywać grę, którą pokocha każdy fan gier taktycznych. Oby tylko finalny produkt sprostał temu, co zostało już wykreowane przez zapowiedzi autorów. I oby w końcu ustalono konkretny termin premiery, a nie enigmatyczne „w 2005"... **|CDA|**

PRODUCENT: MERCURY SYSTEM
WWW.SCRAPLAND.COM
DATA PREMIERY: POCZĄTEK 2005

PITU PŁATNIK | GTA W KOSMOSIE!!!

Scrapland

Scrapland, gra firmowana nazwiskiem American McGee - jednej z bardziej enigmatycznych postaci w branży gier komputerowych, zaskakuje od pierwszej chwili. To połączenie gry akcji i przygodówki, pełne cytatów ze świata kultury pop i wysokiej, niezwykły miks Gwiezdnych Wojen, Piątego Elementu, Grand Theft Auto i Łowcy Androidów, podlany obfitą dawką dowcipu i ironii.

Ta niespotykana w innych produkcjach atmosfera i wyjątkowy, rozpoznawalny na pierwszy rzut oka styl oprawy wizualnej od pierwszej chwili wciągają cię do świata Scrapland. Wkrótce potem dostrzegasz, że poza efektowną, świetnie zaprojektowaną i doskonale zrealizowaną wizją świata kryją się rozbudowane, łączące różne gatunki mechanizmy rozgrywki. To niewiarygodne powodzenie gier GTA3 i GTA: Vice City sprawiło, że producenci gier, pragnąc powtórzyć ich sukces, próbują wykorzystać sprawdzoną formułę swobodnej rozgrywki także w innych „środowiskach" niż przestępcze podziemie Liberty City czy Vice City. Scrapland to wynik takich właśnie prób – produkcja, która już teraz otrzymała od prasy branżowej przydomek **"GTA w kosmosie"**.

Gra zapowiada się jako bardzo ciekawa hybryda gatunków. Poza efektowną, świetnie zaprojektowaną i doskonale zrealizowaną wizją świata kryją się rozbudowane, łączące różne gatunki mechanizmy rozgrywki.

Siema, jestem D-Tritus!

Głównym bohaterem gry jest D-Tritus, robot o kształtach humanoida, który trochę z nudów, a trochę w poszukiwaniu przygody ląduje na stacji kosmicznej Chimera, orbitującej wokół planety Scrapland, w całości zbudowanej ze złomu i przemysłowych odpadów. Scrapland to świat stworzony przez inteligentne maszyny, które postanowiły odciąć się od wszelkich form biologicznych, a szczególnie ludzi – dlatego też **wszystkie postacie występujące w grze to roboty o różnych kształtach**, wyglądzie i charakterze. W rozpoczynającej grę sekwencji wydarzeń D-Tritus poznaje kilku nowych przyjaciół – w tym Spoot-Nicka, robota-kamerę, który będzie towarzyszył mu przez całą grę – i jest to doskonała okazja, by zwrócić uwagę na pomysłowość, z jaką twórcy gry podeszli do projektowania bohaterów. Mimo że występujące w grze postacie to roboty, ich mimika, sposób poruszania się, nawet głos czy elektroniczne „pikanie" sprawiają, że mają one wyraźną osobowość oraz sporo prawdziwie ludzkich cech i reakcji (chciwość, radość itd.).

Gaz do dechy

Scrapland porównywany jest do GTA także z tego względu, że gra ta łączy fragmenty „jeżdżone" i „chodzone". Oczywiście w futurystycznym mieście nie ma mowy o normalnej jeździe samochodem - D-Tritus porusza się czymś na kształt

ścigacza-poduszkowca, znów nasuwającego skojarzenia z Gwiezdnymi Wojnami. Tym razem jednak ścigaczem tym nie przemierzasz gęstego od drzew lasu księżyca Endor, a szerokie kaniony ulic wyglądające niemal identycznie jak Nowy Jork z filmu „Piąty Element".

Ponieważ czasem będziesz musiał toczyć tu powietrzne pojedynki czy to z policją, czy drogowymi piratami – twój ścigacz został wyposażony w działko laserowe. Osiągi pojazdu, z którym zaczynasz grę, i moc działka są jednak zbyt małe, by przeżyć w świecie Scrapland - **przez całą zabawę będziesz więc samodzielnie rozbudowywał pojazd,** wyposażał go w dodatkowe uzbrojenie i pancerze, a także zdobywał inne wehikuły. Bo kto powiedział, że roboty nie lubią tuningu?

Na metalowych stopach

'Chodzone' fragmenty gry również będą przypominały to, co znamy z GTA: wykonując zlecenia otrzymywane od różnych postaci (w tym od szalonego robota o nazwie Crazy Gambler), będziesz musiał odszukiwać zagubione przedmioty, rozmawiać z napotkanymi robotami i, oczywiście, walczyć. W tych misjach przydaje się pomoc Spoot-Nicka, dzięki któremu możesz przejąć czasowo kontrolę nad innymi robotami. To świetny sposób, by np. przedostać się niezauważenie do siedziby policji (zakamuflowany jako robot policyjny) lub obrobić bank (pod postacią robota bankowego).

Future is now!

Scrapland zapowiada się jako bardzo ciekawa hybryda gatunków, tytuł dostarczający dużo inteligentnej zabawy. Ponieważ data premiery zbliża się wielkimi krokami, gra jest już prawie ukończona, obecnie autorzy pracują nad nagraniem mówionych dialogów oraz optymalizacją kodu tak, by skrócić czas ładowania kolejnych lokacji. Biorąc pod uwagę poziom i ogrom pracy, jaki do tej pory wykonali programiści z Mercury Stream, możemy jednak liczyć, że i na tym finalnym etapie nie zawiodą. Panie i panowie - będzie w co grać!!! (Demo – za miesiąc!) |**CDA**|

- PRODUCENT: ID SOFTWARE
- WWW.DOOM3.COM
- DATA PREMIERY: 2005

PAN RADO | POWRÓT DO PIEKŁA

Jeśli chcesz coś zrobić dobrze...

Choć Resurrection of Evil jest pierwszym oficjalnym dodatkiem do Dooma 3, żądni dalszych przygód w nawiedzonym przez piekło świecie fani już wcześniej zaczęli prace nad rozszerzaniem swojej ulubionej gry. Obok prostych modów, dodających np. nowe bronie czy potwory, zaczęły powstawać rozbudowane, ambitne rozszerzenia.

I tak np. Hell on Earth przenosi graczy na Ziemię, nawiązując do wydarzeń z Dooma II. Autorzy obiecują wiele godzin gry w opanowanym przez piekielne siły mieście, a udostępnione dotąd próbki ich pracy ujawniają niespotykany kunszt i profesjonalne podejście.

Twórcy Space Quest: The Sarien Encounter poszli z kolei w zupełnie inną stronę. Planują oni wykorzystać potężny engine gry id do odtworzenia pierwszej części legendarnej serii przygodówek Sierry. Choć pierwsze obrazki z tej konwersji nie prezentują się szczególnie okazale, to wypada pochwalić twórców za niecodzienny pomysł i zaraźliwy entuzjazm.

Jeśli chcecie sarnemu przyjrzeć się tym obiecującym projektom, zapraszam na **www.planetdoom.com**.

Doom 3
Resurrection of Evil

Oczekiwanie było długie i wyczerpujące, ale Doom 3 w końcu się ukazał. Nic nie trwa jednak wiecznie, a gracze, którzy ukończyli już tryb fabularny, łakną kolejnej dawki mocnych wrażeń.

Naprzeciw tym oczekiwaniom wychodzi Nerve Software, znane z Return to Castle Wolfenstein: Tides of War na XBoxa, pracujące wraz z id nad Resurrection of Evil – dodatkiem do Dooma 3, który nie tylko kontynuuje wątek fabularny oryginału, ale i **znacznie rozszerza tryb multiplayer**. Ponownie spotkamy więc doktora Betrugera, który tym razem awansował na stanowisko głównego przeciwnika, ale także doświadczymy bezlitosnych walk z udziałem **do ośmiu graczy**.

Resurrection of Evil zaczyna się w dwa lata po wydarzeniach znanych z Dooma 3. Tym razem wcielimy się w rolę pracownika ochrony, któremu powierzono zadanie ochrony dr Liz McNeil (która miała małą, ale kluczową rolę w podstawowej wersji gry) – wybitnej pani archeolog. Krucjatę przeciwko siłom zła zaczniemy w ruinach starożytnych marsjańskich budowli, później odwiedzimy kompleks Erebus – bazę pierwszej ekspedycji na Marsa - a przygodę zakończymy w najgłębszych czeluściach piekła, gdzie przyjdzie nam zmierzyć się z opętanym, zamienionym w demona Betrugerem.

Przychyl im piekła

Jako że Betruger nie cofnie się przed niczym, aby powstrzymać nowego bohatera, na naszej drodze staną zupełnie nowe, jeszcze niebezpieczniejsze rodzaje potworów (patrz: ramka). Szalony doktor najwyraźniej nie zdaje sobie sprawy, że arsenał gracza został wzbogacony o nowe zabawki, które pozwolą nam przychylić adwersarzom... piekła.

W nasze ręce wpadnie między innymi znana z poprzednich części dwulufowa strzelba; broń pochodząca z „bardziej cywilizowanych czasów", którą znajdziemy w pokoju konserwatywnego sierżanta. Weterani Dooma II na pewno z wielką radością przyjmą możliwość nafaszerowania demonicznego pomiotu śrutem, zwłaszcza że dwururka będzie bronią o niezrównanej, brutalnej sile (i nie mówię tu tylko o sile nostalgii).

Nie zabraknie też ukłonu – czy raczej zapożyczenia – do konkurencyjnego Half-Life'a 2. Pojawi się bowiem tzw. „Łapacz" (czy bardziej oficjalnie – Ionised Plasma Levitator), narzędzie, które pozwala nam chwytać przedmioty znajdujące się w otoczeniu – np. eksplodujące beczki – i rzucać nimi w przeciwników. Co jednak ciekawe, za pomocą Łapacza będziemy mogli też, jak sama nazwa wskazuje, łapać samych wrogów, a także ustawiać barykady czy przechwytywać i odbijać ciskane w nas pociski.

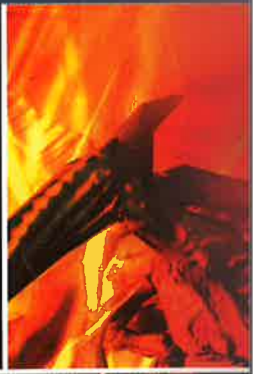
Najciekawszą z nowinek, w sposób znaczący wpływającą na sposób, w jaki będziemy grali, jest jednak pomysłowo nazwany Zły Artefakt (Evil Artifact), który pozwoli nam używać w walce mocy piekielnych. Z naszych rąk postarają się wyrwać go trzej piekielni łowcy – groteskowe bestie o niewyobrażalnych, nadludzkich zdolnościach. Po pokonaniu każdego z nich dzięki artefaktowi będziemy „przejmować" kolejne umiejętności. Póki co, autorzy ujawnili tylko jedną – Helltime, czyli Doom'owy odpowiednik Bullet Time'a.

Grzeszna ciuciubabka

Wprawdzie nie wiadomo, czy ta nieziemska broń będzie dostępna w trybie multiplayer, ale entuzjaści gry wieloosobowej i tak mogą już zacierać ręce. Nerve Software obiecuje wiele nowych map, zarówno tradycyjnych, czyli np. korytarze pozaziemskiego kompleksu, jak i zupełnie abstrakcyjnych, udekorowanych piekielnymi ornamentami i kryjących niezliczone niespodzianki.

Dubeltówka na bi(e)sy

W wielkim stylu powraca w Resurrection of Evil dubeltówka – najbardziej popularna broń w historii FPS-ów. Oto jej model przed teksturowaniem, oraz finalny wygląd w grze.



Jak wspomniałem na początku, tym razem w grze będzie mogło uczestniczyć do ośmiu osób, co z pewnością wpłynie na dynamikę rozgrywki, zwłaszcza że nowe, efektywniejsze rodzaje broni poniekąd wymuszają większe, bardziej zabójcze tempo. Nie można też zapomnieć o wprowadzonych na okoliczność Resurrection of Evil power-upach. Chwilowa nieśmiertelność czy przyspieszenie z całą pewnością zmuszą miłośników multiplayerowego Dooma 3 do stosowania bardziej złożonej strategii.

Ostatni strzał

Jak widać, szykuje się smakowity kąsek. Nie wiadomo jeszcze, kiedy Resurrection of Evil ukaże się w sklepach, ale warto chyba uzbroić się w cierpliwość. Do zobaczenia w piekle. **|CDA|**

Piekielne zastępy

W piekielnej armii doktora Betrugera, oprócz stworów znanych już z oryginalnego Dooma 3, pojawią się zupełnie nowe bestie. Oto te, o których autorzy zdecydowali się opowiedzieć:

VULGAR
Potrafi pełzać niczym pająk, co czyni z niego trudny, wręcz nieuchwytny cel. Jest również niebezpieczny na dalekie dystanse, jako że obeznanie z diabelską magią pozwala mu miotać ognistymi kulami.

BRUISER
Ogromny, przerażający demon; bękart piekła i technologii. Ramiona zastępują mu nienaturalnej wielkości działa. Jest szybki i niebezpieczny, ulega tylko mocy Piekielnego Czasu.

FORGOTTEN
Daleki kuzyn Zagubionych Dusz (Lost Souls) z oryginalnego Dooma 3. Plująca ogniem czaszka, za którą nie sposób nadążyć. Niebezpieczna zwłaszcza na większe dystanse.

PRODUCENT: REBELMIND HTTP://SPACEHACK.REBELMIND.COM
DATA PREMIERY: WCZESNY 2005

GHOST | CUDZE CHWALICIE...?

Maximus XV Abraham Strong

Space Hack

DVD 13/2004 CD 13/2004

Podczas targów w Lipsku trafiłem na gierkę Novasphere 13. Przyznam, że mnie zainteresowała. Dystrybutor był zdziwiony, że o niej nie słyszałem, gdyż to... polska gra.

Przyznam, że byłem zdziwiony. Dopiero po powrocie do kraju zorientowałem się - dlaczego. Wszystko wynikło z prostego faktu, że u nas jest promowana pod tytułem Maximus XV Abraham Strong - Space Mercenary. Ufff... (Wcześniej zaś nosiła tytuł Space Hack.)

Na stronie internetowej określana ona jest jako action-RPG, a tak naprawdę jest grą typu hack'n'slash. Akcja osadzona jest w XXV wieku. Nasz bohater - były oficer jednostki specjalnej - zwany jest właśnie Space Hack. Podróżuje na olbrzymim statku transportowym, który przewozi 15 karnych biosfer, wypełnionych po brzegi więźniami. Każda z tych biosfer to rodzaj małego getta, w którym więźniowie oczekują na dotarcie do kolonii karnej.

I tu mała niespodzianka. Nasz bohater **też jest więźniem** skazanym na zesłanie za nie wykonanie rozkazu. Niestety - a raczej dla Space Hacka na szczęście - jak to zwykle w tego typu podróżach się zdarza, lot nie przebiegał spokojnie. Kosmiczna mgławica wessała okręt, a na jego pokład dostali się Obcy. I jak to Obcy (poza ET) - zabrali się za wyżynanie ludzi. Ci desperacko się broniąc, wycofywali się stopniowo, aż ostatecznie utknęli w ostatniej biosferze. Od tego właśnie momentu zaczyna się działanie naszego bohatera.

Podróżując przez kolejne biosfery i wykonując coraz to nowe zadania, musi dotrzeć do centrum sterowania okrętu, aby stamtąd przebić się do statku ratunkowego. **Generalnie zadania polegają na wyżynaniu wszystkiego, co się rusza w mijanych biosferach.** Oczywiście trzeba coś tam przy okazji znaleźć, przynieść, zniszczyć itd., ale gra polega głównie na masowej destrukcji setek Obcych.

Do dyspozycji mamy miecze, halabardy, topory, łuki, proce, pistolety, karabiny. Jak to w tego typu grach bywa, nasz bohater posiada też opancerzenie. Dodatkiem są natomiast wszczepy poprawiające różnego typu parametry gracza oraz supertechnologiczne gadżety. Wszystkie te dodatki rozmieszczamy w slotach obrazujących ubiór naszego bohatera oraz w plecaku, co oznacza, że możemy ich nieść ograniczoną ilość.

Ponieważ gra ma elementy RPG, naszą postać opisują statystyki. Dzięki wykonywanym zadaniom i zabijanym wrogom stopniowo je podnosimy. Trochę innym pomysłem jest tu równoważnik pieniędzy. Otóż, rolę tę spełniają ogniwa energetyczne, znajdywane tu i ówdzie. Ciekawostką natomiast jest to, że oprócz roli pieniędzy służą one również jako amunicja do broni energetycznej (pistolety i karabiny). Więc przed graczem często stoi spora 'zagwozdka': czy walczyć w zbliżeniu i ryzykować solidne obrażenia postaci, czy też na dystans, ale to z kolei oznacza szybkie zużycie ogniw i brak środków na zakup upgradeów, nowych broni, zastrzyków leczniczych czy naprawę pancerza.

Patrząc na to, jak gra wygląda, jakie są menu i możliwości, niezmiennie przychodziło mi do głowy skojarzenie z Diablo II... (oraz Zax the Alien Hunter)

Do redakcji dotarła wersja testowa gry. I grało się całkiem nieźle. Przejście każdej z biosfer to zabawa na przynajmniej kilka godzin. Niestety mam też kilka uwag. Nie to, by coś mi się w niej nie podobało. Po prostu porównując ją do innych gier tego typu (Diablo 2 i Dungeon Siege) zabrakło mi kilku elementów. Mianowicie: możliwości wykonywania zbliżeń postaci i planszy, zbyt małego zróżnicowania broni, pancerzy i gadżetów.

Jednak mimo tych wad jest całkiem niezła - do tego w całości po polsku, z ładną grafiką, niezbyt wysokimi wymaganiami sprzętowymi. |CDA|

MAXIMUS XV

Wielki prezent
za małe pieniądze
15"
Belinea 10 15 36B
999,–*
Belinea 10 17 15
1 189,–*
17"
17"
Belinea 10 17 51
1 479,–*
19"
Belinea 10 19 06
1 789,–*
3 lata serwisu door-to-door
na wszystkie monitory.
Gwarancja
3
lata
* Sugerowana cena detaliczna brutto.
Do nabycia we wszystkich dobrych sklepach komputerowych.
Lista sprzedawców znajduje się pod adresem: www.belinea.com.pl/gdziekupic/
Informacje techniczne o produktach: www.belinea.com.pl/promocja/
Belinea
Oficjalny Partner
polskiej narodowej
drużyny skoczków
narciarskich
Informacja handlowa
tel. (22) 543 58 30
www.belinea.com.pl

Projektant Wnętrz
Zaprojektuj swoje wnętrze marzeń. Do wyboru wiele rodzajów mebli, dźwi ścian, itd.
Kurs PHOTOSHOP CS
Multimedialny kurs programu do grafiki bitmapowej. Pełny pakiet dla początkujących
Taryfa celna
Zobacz jak kształtuje się cła po wejściu Polski do Unii Europejskiej
WWW STUDIO 2004
Zaprojektuj swoją wymarzoną stronę internetową i opublikuj w sieci. Jeśli jesteś laikiem - skorzystaj z wielu przygotowanych szablonów.
Pudełko plastikowe typu DVD w zestawie.
9,90 zł
2/2004
MÓJ KOMPUTER
SZUKAJ W KIOSKU
MUSIC CD
2/2004
SZUKAJ W KIOSKACH
3,95 zł
Miesięcznik o muzyce klubowej (techno, trance, house) a w nim: gwiazdy, imprezy, testy sprzętu. A do tego co miesiąc PŁYTA CD!
W tym numerze: MIKKO - Goblin Records, Trance Explosion, iRIVER.
Więcej Muzy, więcej Beatu, więcej Basu POCZUJ TO!!!
Płyta AUDIO z 10-cioma utworami!
DODATKOWO NA CD: Ejay 360 Extreme DEMO
www.MusicCD.pl
STREFA
HIPHOP
1/2004
SZUKAJ W KIOSKACH
3,95 zł
HEJ ZIOM !
można tu przeczytać o nowościach rynkowych oraz sylwetkach znanych raperów. Tematem przewodnim numeru jest artysta 2Pac.
Najnowszy numer zawiera debiutancki album formacji 2LB. 8 kawałków dobrego Hiphop-u. A jak masz komputer to na płycie demo programu Ejay HipHop4 oraz wielu innych...
www.Strefa-HipHop.pl
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 05
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 06
SMS +48 604 100 500
PLAY.COM.PL
Szukaj w KIOSKU !
Zoo Empire
Zostań menedżerem najbardziej niezwykłego i egzotycznego zoo na świecie. Zoo Empire pozwoli Ci na zbudowanie zoo Twoich marzeń, zaczynając od kawałka zaoranej ziemi. Możesz też pokonać wszystkie szczeble kariery w istniejącym już zoo.
POLSKA WERSJA
PREMIERA W SUPER CENIE !
W grze znajdziesz:
Ponad 40 gatunków zwierząt, w tym te zagrożone wyginięciem
Ponad 200 różnych budynków i obiektów
Tryb kariery podzielony na 30 epizodów
Wbudowany edytor terenu, który pozwoli Ci stworzyć wymarzone zoo
Cienie i odbicia w czasie rzeczywistym
SZUKAJ W: KIOSKACH
Zmiany pogody i pory dnia
Doskonałą grafikę 3d
Zoo Empire to nie tylko świetna zabawa. To również niezwykle realistyczna symulacja ogrodu zoologicznego, która pozwoli Ci zapoznać się z różnymi gatunkami zwierząt ich zwyczajami i środowiskiem.
WWW.ZOO.PLAY.COM.PL
19,90 zł
2 NITRO FAMILY
3 TANK-O-BOX
4 ALIEN SHOOTER GOLD
5 ANTY POP UP
1 ZOO EMPIRE - PREMIERA
10/2004
19,90 zł
2CD
ZOO EMPIRE PL
NITRO FAMILY
TANK O BOX PL
ANTY POPUP PL
ALIEN SHOOTER GOLD PL
19,90 zł
SZUKAJ W SKLEPIE
ALIEN SHOOTER PL
+ DODATEK PL - FIGHT FOR LIFE
MAXGAME
10/2004
5 PEŁNYCH WERSJI
CHAIN OF COMMAND
DOSKONAŁY RTS ROZGRYWAJĄCY SIĘ W CZASIE II WOJNY ŚWIATOWEJ
KILKADZIESIĄT RODZAJÓW WIERNIE ODWZOROWANYCH JEDNOSTEK
RÓŻNORODNE MISJE W AFRYCE, NORMANDII I ARDENACH
AKCJA CHAIN OF COMMAND ROZGRYWA SIĘ NA FRONTACH II WOJNY ŚWIATOWEJ. W GRZE DOSTANIESZ MOŻLIWOŚĆ POKIEROWANIA ODDZIAŁAMI AMERYKAŃSKIMI PODCZAS WALK Z SIŁAMI III RZESZY. GRA NA SILNIKU RENDERWARE [GTA VICE CITY itd..]
2CD
CD MANIAK
PREMIERA : CHAIN OF COMMAND PL
POLSKA PREMIERA W SUPER CENIE!
9,90 zł
Opakowanie plastikowe w zestawie! 2CD
CD MANIAK 4/2004
JUŻ W KIOSKU
POLSKA WERSJA
POLECA INTERIA.PL
DODATEK
ALIEN SHOOTER
SZACHY
GUNLOK
CDmaniak 4/2004. Na 2 CD - zawiera 11 pełnych wersji w tym: CHAIN OF COMMAND (polska wersja), ALIEN SHOOTER - NOWY DODATEK, GUNLOK, SZACHY - EASY CHESS 2.0 PL, i inne... www.CDC.play.com.pl
Szukaj w kioskach i w sklepach!
ROME
ROME TOTAL WAR
94% - ile?
GAMERANKING.PL
Sexy tapety
- i nie tylko! Na www.MAXsms.pl
MAX SMS

NOWOŚCI
...oraz 134 innych nowości na stronie www.play.com.pl
POLECAMY
...oraz 1866 innych gier na stronie www.play.com.pl
PROGRAMY
...oraz 647 innych programów
AKCESORIA
Figurka STARCRAFT 18cm
Figurka WARCRAFT 3 17cm
PROMOCJA! Firmowa koszulka EJAY
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 05
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 06
SMS +48 604 100 500
www.PLAY.pl
PLAY SHOP
Szukaj sklepów z logo PLAY-SHOP. Zawsze dostaniesz w nich Miesięcznik Gamer EXTRA za darmo, oraz fachową obsługę i duży wybór gier i programów.
Pierwszy sklep w POLSCE już otwarty: Warszawa ul.Potocka 14 paw 3
KOMPUTER CD WYDANIE SPECJALNE 3/2004
SZUKAJ W KIOSKU!
Mistrz Wizażu pomoże Ci zadecydować jak bardzo zmienić swój wygląd. Dzięki opcjom w nim zawartym, korzystając ze swojego zdjęcia możesz odkryć swój zupełnie nowy styl. 900 różnych fryzur...
Przepisy Kucharskie Doskonały program dla pani domu i nie tylko. Zobacz co ugotujesz mając do dyspozycji to co masz w lodówce.
Kurs WORD jest kursem pomagającym w krótkim czasie zapoznać się z tajnikami tego edytora tekstu
Pisz Szybciej 2004 Uczy bezwzrokowego pisania na klawiaturze
14,90 zł
Pakiet programów - idealny jako prezent dla kobiety. Znajdziesz tu 4 pełne komercyjne wersje, oraz wiele innych programów i gier, które niewątpliwie się przydadzą. Niespodzianka - w pudełku znajdziesz dodatkową płytę CD z pełnymi wersjami.
Opakowanie plastikowe w zestawie.
2CD
4 PEŁNE WERSJE
Nowy kwartalnik, z najnowszymi utworami sceny muzycznej!
SZUKAJ W KIOSKU! Od 1.12.2004
4,80 zł
SKŁADANKA - TIME 4 BASE!
18 utworów czołowych polskich artystów klubowych.
To musisz mieć !
PŁYTA AUDIO!
Pudełko plastikowe w zestawie!
CHARIOTS of WAR
MEGAPACK
MEGAPACK 2/2004 SZUKAJ W KIOSKU!
5 PEŁNYCH WERSJI 2CD
19,90 zł
Opakowanie plastikowe w zestawie! 2CD
Chariots of War (PL) przeniesie Cię 4000 lat wstecz, do kolebki naszej cywilizacji gdzie potężne imperia walczyły o wodę, zasoby i terytorium. Strona gry: www.COW.play.com.pl
Pełna polska wersja językowa. 2CD.
POLSKA PREMIERA: CHARIOTS OF WAR PL oraz dodatkowo: FIRE FIGHTER PL, ROLLER CASTER WORLD, MAHJONG TURBO, THE RAGE
PREMIERA 25.10.2004 SZUKAJ W KIOSKU!
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
Doręczenie przez pocztę - 10 zł za przesyłkę (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
WWW.PLAY.PL
PROMOCJA
GAMER EXTRA 2/2004
Szukaj w kiosku
ZAMÓWIENIA
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 05
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 06
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
www.play.pl
play@play.com.pl
GAMER 8-9/2004
JUŻ W KIOSKU
4,90 zł
MAXKIDS 8-9/2004
JUŻ W KIOSKU
4,90 zł
KOMPUTER CD 8-9/2004
JUŻ W KIOSKU
4,90 zł
4 Pełne wersje: SKY ACES, BS HACKER, SEA WAR oraz PC FIREWALL 2004 PL. Dodatkowo wiele wersji demo gier oraz pełne programy komputerowe. Na płycie miesięcznik GAMER EXTRA format PDF - 40 stron opisów gier i programów.
już w kioskach.Pełne wersje gier komputerowych dla dzieci :Tęczowa Wyspa i Kinder Race - za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku .
Na płycie znajdziesz również grywalne dema wielu gier dla dzieci.
Pełne wersje: ANTY SPAMER 2004 PL, TAJNIAK PL, MULTIBUDZIK PL, PUZZLE PL, 3D LIVE POOL, 980 szt. klipartów wektorowych (ludzie i muzyka) oraz wiele innych przydatnych pełnych wersji.
GAMERANKING.PL
DOWIEDZ SIĘ ILE WARTE SĄ GRY!
WWW.PLAY.PL
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 05
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 06
SMS +48 604 100 500

WIEDŹMIN

Wiedźmin, gra role-playing autorstwa rodzimego CD-Projekt RED - gościł już na naszych łamach. Raz nawet jako gość honorowy - w charakterze tematu numeru 07/04. W grach komputerowych jednak sześć miesięcy, jakie upłynęły od tamtej publikacji, oznaczają czasem całą wieczność.

Nim jednak mowa będzie o tym, co nowego w świecie Wiedźmina, wyjaśnić należy, czym ten jest. A jest to gra role-playing bazująca na, i próbująca dorównać, twórczości Andrzeja Sapkowskiego - bezsprzecznie najpopularniejszego polskiego twórcy fantasy. Jeśli dotąd nie zetknąłeś się, drogi Czytelniku, ze zbiorami opowiadań wyżej wzmiankowanego - jak „Ostatnie życzenie" i „Miecz przeznaczenia" - czy pięcioksięgiem zwanym „Sagą o Wiedźminie" - postaraj się, dla własnego dobra, czym prędzej nadrobić to niedopatrzenie.

Świat stworzony przez Sapkowskiego jest krańcowo różny od wizji „Conana" Howarda czy innych „Kronik Smoczej Lancy". To świat w pełni dorosły, niebanalny, często tragiczny, ale zarazem niebywale urokliwy. Charakterystyczne też dla twórczości Sapkowskiego są wiarygodne, złożone postacie, nieprawdopodobnie plastyczne opisy (w tym znakomite batalistyczne) oraz... **humor**, jakim przesycone są opisy i dialogi. Innymi słowy: to literatura najwyższej klasy.

Biały Wilk

Bohaterem gry jest tytułowy wiedźmin - **doskonały szermierz, płatny zabójca potworów**, członek bractwa powołanego w celu ochrony bezbronnych przed śmiertelnie groźnymi istotami. Zwalczanie tych potworów umożliwiają wiedźminom mutacje, jakie przebyli w dzieciństwie, nieustanny trening w walce i stymulanty w postaci eliksirów, pozwalające im m.in. wyostrzyć zmysły. Ulubionym bohaterem Sapkowskiego i zarazem najbardziej znanym wiedźminem na świecie jest **Geralt z Rivii** (a ściślej: znikąd) - Biały Wilk, centralna postać opowiadań i sagi. I nie piszemy tego, ot, tak sobie. Tak się bowiem składa, że **wbrew wcześniejszym informacjom postacią główną gry będzie... tenże sam Wiedźmin - Geralt Riv.** Decyzję, by to właśnie on był alter ego gracza, CD-Projekt RED podjął stosunkowo niedawno i jak twierdzą twórcy - był to wybór najlepszy z możliwych. Takie rozwiązanie wprawdzie stawia kolejne pytania - np. w jaki sposób, jeśli akcja gry rozpoczyna się po finale Sagi o Wiedźminie - Geralt zdołał przeżyć własną śmierć? Niestety, odpowiedź poznamy dopiero po premierze gry. Jak na razie pewne jest tylko, że

jest znacząco osłabiony, a jego legendarne umiejętności uległy zanikowi.

Różne stopnie szarości

Najważniejszą składową każdej gry role-playing jest... fabuła. W przypadku Wiedźmina odpowiedzialnymi za nią ludźmi są **Jacek Komuda** (Warchoły i pijanice) i **Maciej Jurewicz**, twórcy m.in. „sarmackiego" role-playing Dzikie Pola. Warto przy tym podkreślić, że zarysy scenariusza zostały zatwierdzone przez Andrzeja Sapkowskiego.

Ambicją ludzi z CD-Projekt RED zaś, jak się zdaje, jest dorównanie AS-owi polskiej fantasy, nie tylko w skrzących się dowcipem dialogach, ale także kreacji świata. Zamieszkiwany jest on w grze przez ponad **200 różnych postaci niezależnych (i ok. 40 rodzajów potworów**, co w dobry sposób obrazuje rozłożenie ciężaru gatunkowego pomiędzy narrację a akcję). Przy czym brak jest standardowych dla fantasy postaci jednoznacznie złych czy dobrych, czarnych i białych. Ich niejed-

noznaczność, ambicje, intrygi uwiarygodnią świat i sprawiają, że Geralt wykonujący ich zlecenia rzadko kiedy nie będzie poddawany wątpliwościom, co do faktycznego ich znaczenia i celu. Z tym wiąże się także **wolność wyboru sposobu ich realizacji** - od swobodnego szafowania śmiercią po próby pertraktacji. Warto też wspomnieć, że od dokonań obdarzonego swobodą wyborów etycznych gracza zależeć mają trzy różne zakończenia gry.

Mistrz miecza(ów)

Jedną z cech charakterystycznych Wiedźmina jest **unikatowa koncepcja walki**. W grze istnieją trzy style walki - defensywny mieczem i tarczą, ofensywny dwoma mieczami oraz równoważący zalety i wady dwóch poprzednich - system, w którym pojedynczy miecz wspierać może wiedźmiński odpowiednik czarów - Znaki. Niezwykłość walki w Wiedźminie, niezależnie od stylu, polega na tym, że toczy się ona w czasie rzeczywistym, ale przed jej rozpoczęciem (a później w dowolnym momencie dzięki aktywnej pauzie) możliwe jest ułożenie kombinacji ciosów, a już w jej trakcie wymaga „potwierdzania" momentu kontaktu broni z przeciwnikiem kliknięciami myszy. Bezbłędne „trafianie w trafienia" sprawi, że ataki staną się bardziej skuteczne. Warto też wspomnieć przy tym, że wbrew wcześniejszym doniesieniom **Geralt nie będzie w stanie korzystać z broni innej niż miecze**. Potwierdzone zostało wreszcie, że Wiedźmin będzie w stanie przenosić jedynie niewielkie ciężary (cały jego ekwipunek mieści się w niewielkiej torbie) oraz naturalnie że dostępne odzienie to - zwykłe szaty, na pewno zaś nie ciężkie pancerze.

Blask nowej Aurory

Ongiś mieliśmy okazję dowiedzieć się, że gra będzie „hulać" na sprawdzonym już w Neverwinter Nights silniku Aurora autorstwa BioWare. W chwili obecnej - po blisko półtora roku - w oparciu o Aurorę Wiedźmin **nieznacznie przypomina słynną krewniaczkę**. Napisany od nowa renderer grafiki sprawił m.in., że znikła bez śladu pamiętana z Neverwinter Nights modułowość plansz - obecnie każda z nich stanowi przemyślaną całość, nie zaś luźne i dość przypadkowe zestawienie gotowych elementów wystroju. Animacje postaci stworzono na bazie materiału pozyskanego **techniką motion-capture**. Dodany też został system wiarygodnej fizyki obiektów - Karma firmy Criterion, która umożliwiła także system dynamicznych animacji ciał, czyli pamiętany z gier serii Unreal Tournament **ragdoll**. Postacie, prócz tego, dysponować mają **pełną mimiką** synchroniczną do wypowiedzi! Szczere uznanie budzi także implementacja efektów DirectX 9 - w tym dynamicznego oświetlenia i efektów cząsteczkowych pozwalających odtworzyć pełny cykl dobowy i zmienne warunki pogodowe!

Druga saga o Wiedźminie

Wiedźmin realizowany jest jako gra wyłącznie single player. Co więcej Geralt, który jak każdy wiedźmin jest samotnikiem, ma być jedyną postacią kontrolowaną bezpośrednio przez gracza (zawiązek drużyny stanowią jedynie towarzyszące mu przejściowo postacie niezależne). Jego poczynaniami kierować można bądź wyłącznie przy użyciu myszy, bądź - jak np. gry serii Gothic - kombinacji WSAD i mysz. Rozwiązaniom tym odpowiadają różne rzuty perspektywiczne: izometryczny - jak w Neverwinter Nights, lub - jak w Star Wars: Knights of the Old Republic - zza pleców. Warto wreszcie, jeśli o oprawie mowa, podkreślić, że za muzykę i efekty dźwiękowe w grze odpowiada Adam „Scorpik" Skorupa, którego ostatnim dużym tytułem jest Painkiller, oraz że w **grze wystąpi pełny dubbing** (stąd też znaczenie wspomnianej wcześniej mimiki).

Czekamy!

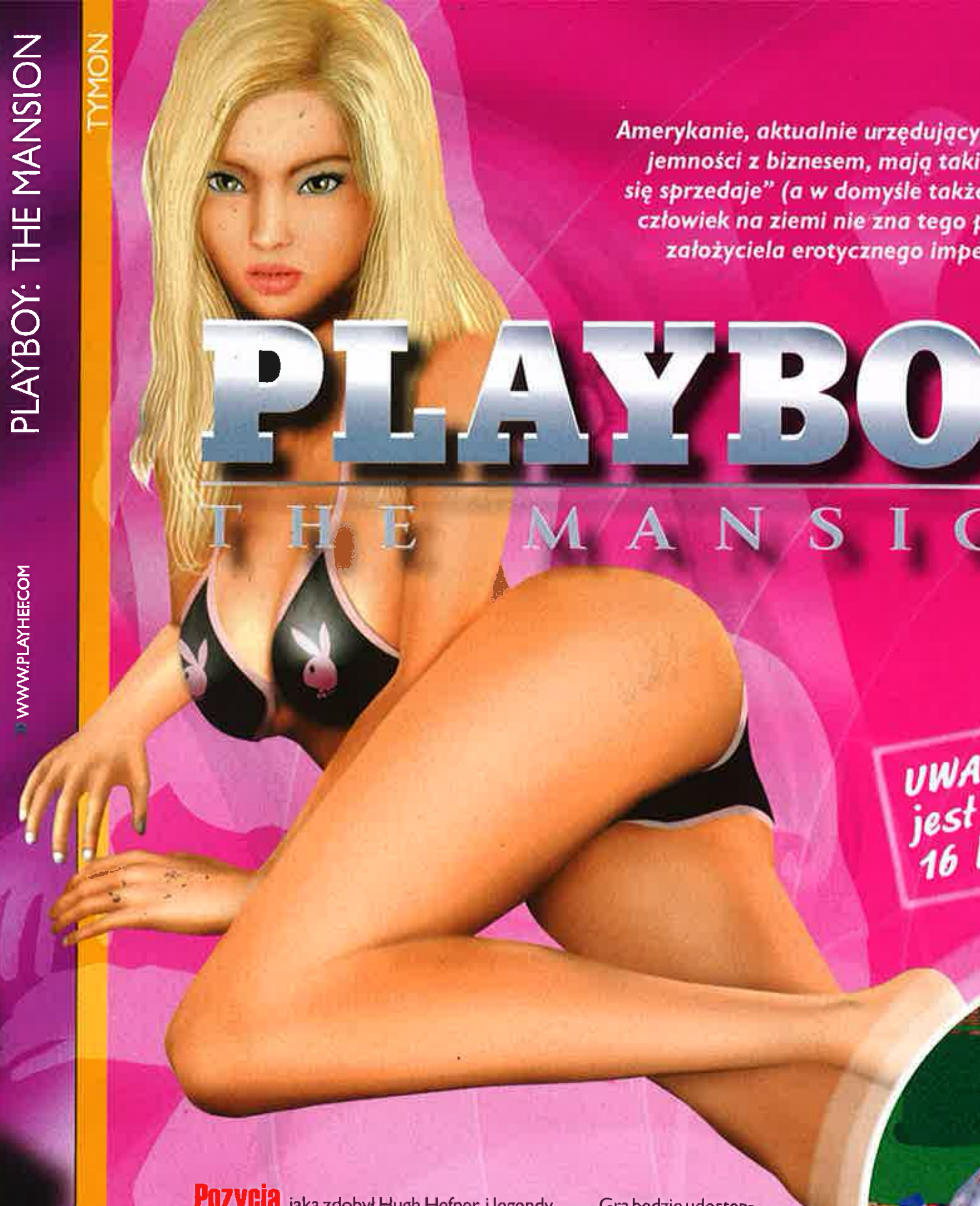
Już w tej chwili, na przynajmniej pół roku przed premierą, dzieło CD-Projekt RED traktowane może być nie tylko jako jedna z najbardziej obiecujących gier made in Poland, ale gier role-playing w ogóle! Obiecujemy powrócić do tematu już wkrótce. **[CDA]**

TYMON

PREMIERA: MARZEC 2005
GATUNEK: SIM/EKONOMIA
WWW.PLAYHEE.COM

Amerykanie, aktualnie urzędujący mistrzowie świata w łączeniu przyjemności z biznesem, mają takie powiedzenie 'sex sells', czyli „seks się sprzedaje" (a w domyśle także „seks sprzedaje wszystko"). Żaden człowiek na ziemi nie zna tego porzekadła lepiej od Hugh Hefnera, założyciela erotycznego imperium o nazwie Playboy Enterprises.

PLAYBOY THE MANSION



UWAGA: gra przeznaczona jest dla ludzi w wieku od 16 lat wzwyż!

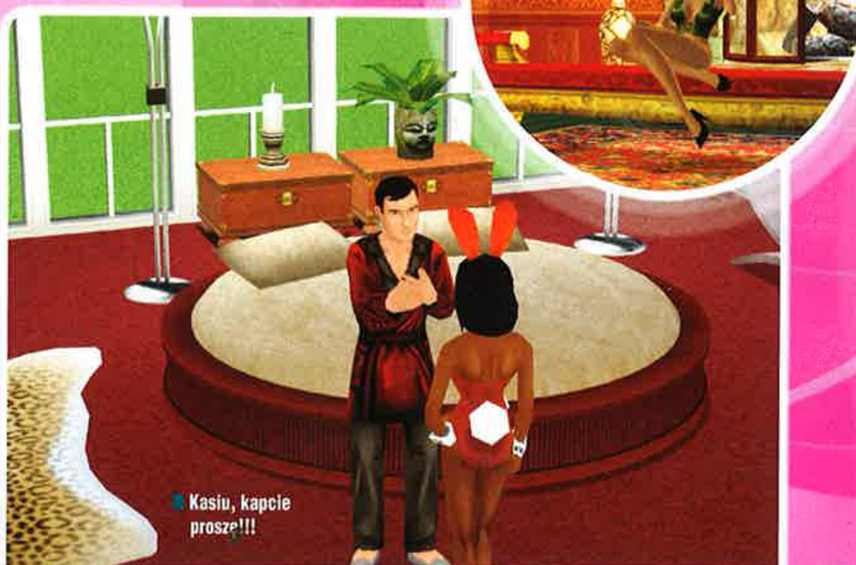
Pozycja, jaką zdobył Hugh Hefner, i legendy, które go otaczają, skłaniają do przypuszczeń, że jego życie to nieustający ciąg ekstatycznych imprez, wyrafinowanych flirtów, luksusowych kobiet i łóżkowych eskapad. I choć tak pewnie w dużej mierze jest, stanowisko najbardziej znanego kobieciarza na świecie wiąże się również z innymi obowiązkami. Już niedługo każdy z nas będzie się mógł o tym przekonać...

Kampania czy imperium?

Wszystko to za sprawą przygotowywanej właśnie gry Playboy: The Mansion, bazującej nie tylko na oficjalnej licencji wykupionej od koncernu Playboy Enterprises, ale również na **wszystkich najważniejszych wątkach z biografii samego Hugh Hefnera**. Gra ukaże się co prawda dopiero (a może już?) w pierwszych miesiącach 2005 roku, ale już teraz opracowano jej wersję beta, którą zaprezentowano dziennikarzom. Dzięki temu mamy dość dobre rozeznanie w tym, czego należy się spodziewać w finalnym produkcie – i oczywiście od razu dzielimy się tymi informacjami z wami.

Playboy: The Mansion będzie połączeniem gry ekonomicznej (to ten gatunek zwany przez niektórych „tajkunami") i sima, podobnego nieco do The Sims czy Singles. Bez obaw, nie będzie tu budowania fabryk, wrzeszczących bachorów i cisnącego pęcherza – zamiast tego czekają nas barwne imprezy i złożona interakcja ze znakomitościami świata pop-kultury i najpiękniejszymi na świecie modelkami.

Gra będzie udostępniać dwa tryby rozgrywki – swobodny, noszący nazwę Empire, oraz tryb kampanii, który tutaj nazywa się po prostu Campaign. W obydwu rozgrywka będzie niemal identyczna, a jedyna różnica będzie polegała na tym, że w kampanii gra stawia przed graczem dwanaście coraz trudniejszych, połączonych ze sobą liniowo misji. Misje te będą wykorzystywały przełomowe fakty z historii magazynu Playboy. No i najważniejsze – gracz wciela się podczas zabawy w postać samego Hefnera, w słynnym bordowym, jedwabnym szlafroku.



Kasiu, kapcie proszę!!!

Króliczki dla graczy

Chociaż Playboy: The Mansion nie jest wcale najgłośniejszym tytułem znajdującym się obecnie w produkcji, na wszystkich ostatnich targach gier komputerowych (choćby E3 czy Games Convention) stoisko z tym właśnie tytułem przyciągało nie mniej graczy niż miejsca, w których pokazywano najbardziej oczekiwane produkcje. Niezrozumiałe? Niekoniecznie – te zdjęcia wyjaśniają sprawę, prawda?

Bądź lepszy od Hefnera!

W nietypowy sposób twórcy Playboy: The Mansion potraktowali upływ czasu. Jak mówi Brenda Brathwaite, główny projektant gry (patrz ramka Playwoman) „stwierdziliśmy, że to, co stworzył Hugh Hefner, jest rzeczą ponadczasową, czymś, co od pięciu dekad opiera się wszelkim zmianom społecznym i mentalnym. Jednym z naszych zamierzeń, było odzwierciedlenie tego faktu w samej grze". I rzeczywiście ma to na Playboy: **The Mansion wpływ dwojaki - po pierwsze, w grze pojawiają się obok siebie modelki i postacie z całego półwiecza działania magazynu**, po drugie zaś - gracz nie jest podczas zabawy ograniczony czasowo. Zabawa podzielona jest na odcinki (słowo „tury" niezbyt pasuje do tej akurat gry), wyznaczane przez kolejne wydania magazynu Playboy. Pomiędzy poszczególnymi wydaniami gracz może robić, co i jak długo zechce – ważne, by w ostatecznym rozrachunku **stworzył nowy numer pisma** na tyle atrakcyjny, aby jego sprzedaż pokryła poniesione koszty i wygenerowała zysk.

Jak powstaje magazyn Playboy? Każde wydanie składa się z sześciu materiałów, które należy wcześniej przygotować. Zawsze jest to temat okładkowy, najlepiej erotyczne zdjęcia znanej i pięknej kobiety, a do tego pięć innych pozycji – pictoriale modelek, artykuły o gorących trendach (np. ogrodnictwo), wywiady z osobistościami kina, muzyki lub biznesu. Przed zaprojektowaniem zawartości pisma możesz obejrzeć informacje na temat zainteresowań czytelników, jak również dane na ich temat, takie jak wiek czy miejsce zamieszkania. Na tej podstawie typujesz konkretne artykuły i przydzielasz dziennikarzy i fotografów do przygotowania tekstu lub sesji zdjęciowej. Efekt tej pracy jest następnie oceniany w pięciopunktowej (a dokładniej pięciogwiazdkowej) skali. Im wyższe oceny materiałów opublikowanych w magazynie, tym większa jest sprzedaż danego wydania, a co za tym idzie - tym więcej pieniędzy numer taki zarabia.

It's party time!

Niestety sam nie masz bezpośredniego wpływu na to, jak dobrze wypadnie przygotowywany materiał. Liczba gwiazdek, jakie otrzyma tekst, zależy od wielu czynników, w tym m.in. od zadowolenia ludzi, którzy je przygotują, nastawienia „tematu" (np. gwiazdy rocka) do samego Hefnera i prowadzonego przez niego magazynu. W przypadku sesji zdjęciowych **ważna ma być również zgodność charakteru i temperamentu pomiędzy fotografem a jego modelką**. Wszystkie te czynniki możesz kształtować nie bezpośrednio, podczas imprez organizowanych w tytułowym The Mansion, czyli pałacu-rezydencji Hefnera (patrz ramka The Mansion).

Hej, tu jestem!!!

Playwoman

Biorąc pod uwagę tytuł i tematykę gry Playboy: The Mansion, jej główny projektant jest dość nietypowy. Dlaczego? Hmmm... To kobieta! Brenda Brathwaite rozpoczęła karierę w branży gier komputerowych w 1984 roku, pracując przy PC-towej wersji gry Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord. Jej późniejsze projekty to wszystkie kolejne części sagi Wizardry (z ósmą, jak dotąd ostatnią, włącznie), seria Realms Of Arkadia oraz strategie z serii Jagged Alliance. Jej ostatnie przedsięwzięcie to konsolowy RPG zatytułowany Dungeon & Dragons Heroes, po zakończeniu prac nad nim od razu została zatrudniona do produkcji Playboy: The Mansion. Oto szybki wywiad z panią Brendą:

To dość zaskakujące, że głównym projektantem gry takiej jak Playboy jest kobieta. Co o tym myślisz?

Nie widzę w tym nic niezwykłego. Chociaż rzeczywiście czasem ludzie patrzą na mnie dziwnie, bo ze względu na ten projekt regularnie kupuję Playboya, mam go w samochodzie, w domu, nawet kiedy czekam na kogoś, zazwyczaj czytam właśnie Playboya, a na moim biurku leży stos ponad stu różnych egzemplarzy magazynu.

Jaka jest twoja opinia o magazynie Playboy?

Kiedy zaczynałam tę pracę, nie wiedziałam o tym piśmie prawie nic, miałam tylko obiegową opinię, że pokazują tam pornografię. Tymczasem jest to zupełnie inny magazyn. Naprawdę podziwiam Hugh Hefnera i to, co zrobił – on sam i jego magazyn mieli ogromny wpływ na współczesny świat, walczyli o prawa kobiet i prawa obywatelskie. Mało kto dostrzegł i docenił tę działalność.

Warto też wspomnieć o tym, że Playboy drukował teksty wszystkich największych amerykańskich pisarzy, Johna Steinbecka, Raya Bradbury'ego i wywiady z postaciami, takimi jak Martin Luther King czy Malcolm X.

Potrafisz zmienić olej w samochodzie?

Oczywiście! Lubię klasyczne, wielkie amerykańskie samochody, oglądam mecze futbolu amerykańskiego, lubię czasem wypić piwo i zjeść steka. Robiłam wszystkie te rzeczy, które są w stereotypach uważane za „męskie", także nie miałam kłopotów z wcieleniem się w typowego odbiorcę naszej gry, kiedy zastanawiałam się, co można do niej dodać. I zapewniam – jeśli jesteś normalnym, heteroseksualnym mężczyzną, znajdziesz w tej grze wszystko, co chciałbyś znaleźć w grze z Playboyem w tytule.

Siorbniesz s(m)oka?

Natalie Denning

Atrakcją – choć głównie dla angielskich fanów Playboya – ma być udział w grze Natalie Denning, jeden z króliczków miesiąca wyspiarskiej edycji magazynu. Poniżej możecie ocenić aparycję prawdziwej Natalie i wygląd jej wirtualnej odpowiedniczki. Która jest ładniejsza?

By zwołać imprezkę, musisz wpierw wystosować zaproszenia do odpowiednio wyselekcjonowanych i dobranych gości. Na początku gry **nie będziesz miał** zbyt wielkiego wyboru, w twoim notatniku **bowiem** znajdować się będzie zaledwie kilkanaście telefonów. Sukcesy na polu wydawniczym i udane imprezki jednak sprawią, że w życiu wirtualnego Hefnera od razu pojawią się nowe, atrakcyjne znajomości, a co za tym idzie - zupełnie **nowe** możliwości.

By impreza była udana, ludzie bawiący się na niej muszą mieć podobny charakter i lubić zbliżone rzeczy – poza tym zabawianie gości kosztuje, więc na pierwszych etapach zabawy bibki będą raczej nieduże i skoncentrowane na postaciach, które ze względu na planowaną zawartość najbliższego numeru będą najbardziej interesujące. Podczas imprezy gracz, kierując postacią Hugh Hefnera, będzie musiał zabawiać gości, rozmawiając z nimi, flirtując, upijając, zapraszając do skorzystania z bardziej wyszukanych przyjemności pałacu, a także wzajemnie przedstawiając ich ze sobą.

Poza gwiazdami muzyki, kina, rekinami finansjery (w grze pojawią się na pewno wirtualne odpowiedniki m.in. prezenterki MTV Carmen Electry, rapera Xzibita, nu-metalowca Freda Dursta z zespołu Limp Bizkit) w imprezach będą brały również słynne **króliczki**, urocze modelki pełniące w grze rolę pań do towarzystwa. To właśnie one będą przede wszystkim dbały o dobre samopoczucie imprezowiczów... Co prawda, gra zasadniczo nie idzie na całość - tzn. **golizna pojawia się tu tylko w wersji topless**, bez full monty, czyli pokazywania. Ale... nie zabraknie w niej „momentów", czyli scen zbliżeń fizycznych. Trudno w tej chwili powiedzieć, ile z tego, co dzieje się teraz w The Mansion, dotrwa do finalnej wersji produktu, niestety należy się liczyć z tym, że gra zostanie jednak ocenzurowana, firmie Arush bowiem zależy na tym, by gra otrzymała metkę „dozwolone od lat 15" i raczej nie zdecyduje się na zamieszczenie w niej treści, które mogłyby spowodować podwyższenie dopuszczalnej granicy wieku.

Pstrykaj fotki

Ważnym elementem gry mają być **sesje zdjęciowe z udziałem modelek**. Pierwszym krokiem podczas każdej sesji jest wybranie dziewczyny z puli tych, które podczas imprezy zostały przez Hefnera odpowiednio „zbajerowane" i zgodziły się na pokazanie ciała przed obiektywem. Krok drugi to wybór fotografa, koniecznie takiego, który - zdaniem gracza - znajdzie z modelką wspólny język i złapie z nią dobry kontakt (należy tutaj porównać cechy charakteru obojga). Krok trzeci to wybór scenografii sesji oraz stroju, jaki będzie miała na sobie dziewczyna. Po przejściu tych trzech kroków wystarczy tylko pstrykać...

Twórcy gry twierdzą, że **ten jej fragment wzbudzał jak dotąd największe emocje wśród testerów i branżowych dziennikarzy**. To o tyle ciekawe, że to, co dokładnie sfotografujesz, nie

A zęby myłaś?

Y.M.C.A, lalalalaaaaa...

Od fantasy do króliczków

Producentem gry Playboy: The Mansion została firma Cyberlore Studios.

Zespół ma na koncie dwa rozszerzenia do gry Mechwarrior 4 (wysoko oceniane Mercenaries i Black Knight), komputerową wersję planszowej gry Risk oraz dołączaną niedawno do naszego magazynu, bardzo wciągającą strategię fantasy Majesty: The Fantasy Kingdom Sim. Sukces tych projektów dobrze wróży Playboy: The Mansion – to przecież połączenie sima z tycoonem (jak np. Majesty), zrealizowane w grafice 3D (jak choćby Mercenaries)!

ma wpływu na ostateczną ocenę sesji, której atrakcyjność jest wyłącznie wynikiem opisanych już wyżej czynników. Nie zmienia to jednak faktu, że sesje są samo w sobie bardzo... „grywalne". Podczas pstrykania fotek możesz wydawać modelce proste polecenia, sugestie co do tego, jak ma się zachowywać i jaką przyjąć pozycję. Możesz również dodawać do kadru różnego rodzaju rekwizyty, a także kręcić i przesuwać obiektywem tak, by zbliżać poszczególne detale z ciała modelki i kadrować zdjęcia zgodnie ze swoim zmysłem estetycznym. W grze pojawi się na pewno 50 modelek wybranych z całej historii pisma, będzie więc kogo fotografować. Pełna lista wirtualnych dziewczyn nie jest jeszcze sfinalizowana, a jest całkiem możliwe, że w polskiej edycji gry pojawią się nasze rodzime Playmates. Ciekawe, jak w tej konwencji wypadłyby Kasia Paskuda albo Iza Łukomska?

Playboy to ty!

Pierwszy kontakt z działającą grą robi bardzo dobre wrażenie. Gra przypomina nieco The Sims, ale nawet mimo podobnej lekkiej i rysunkowej oprawy graficznej zdaje się dużo bardziej poważna. Erotyka została w tej produkcji potraktowana ze smakiem, a więc w duchu zgodnym z wysokiej klasy gustem, do którego przyzwyczaiły czytelników magazynu Playboy kolejne numery pisma. Wielu mężczyzn na świecie marzy zapewne o tym, by choć przez krótki czas wieść żywot taki jak Hugh Hefner. Wirtualna symulacja życia największego kobieciarza na świecie nie może oczywiście równać się z rzeczywistością, ale zaproszenia na zwariowane imprezy w The Mansion to przywilej nielicznej grupy szczęśliwców. Tymczasem, by zagrać w Playboy: The Mansion, nie musisz być ani piękny, ani sławny – wystarczy, że masz ukończone 16 lat... **|CDA|**

Kto ci dmuchał balony, mała?

Konkurs SMS!

Wygraj 5 egzemplaży gry Playboy!

Pytanie konkursowe:
Pierwotnie pismo Playboy miało nosić tytuł

A. Stag Party
B. Playguy

Prawidłową odpowiedź wpisz według schematu CA.PL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B) i prześlij SMS-em pod numer 7164.
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 brutto (1 zł netto).
Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 31 grudnia.

CONSTANTY FOCH

Grand Theft Auto San Andreas

O najnowszej części sagi Grand Theft Auto, opatrzonej podtytułem San Andreas, pisaliśmy już w numerze 08/2004, ostatnio zaś informowaliśmy o oświadczeniu prasowym firmy Take Two, która oficjalnie zapowiedziała PC-tową wersję gry na maj 2005 roku. Dużo więcej na jej temat na razie nie wiadomo, mieliśmy jednak okazję zagrać w konsolową edycję San Andreas. W ten sposób skonfrontowaliśmy oczekiwania z rzeczywistością...

PREMIERA: LATO 2005
GATUNEK: AKCJA
WWW.ROCKSTARGAMES.COM

Wynik konfrontacji? San Andreas to bezsprzecznie najlepsza gra z cyklu Grand Theft Auto, jednocześnie zaś największa z gier GTA – i to zarówno pod względem obszaru świata gry (**sześciokrotnie większa od i tak już ogromnego Vice City**), jak i pod względem poukrywanych sekretów czy zróżnicowania rozgrywki. Tego oczekiwaliśmy, trudno więc mówić o zaskoczeniu. To, co było niewiadome, to odpowiedzi na kilka istotnych pytań - jak gra się w San Andreas? Jak wpleciono w znane już z GTA3 i Vice City mechanizmy rozgrywki wszystkie nowe elementy? Czy gangsterskie realia Kalifornii z pierwszej połowy lat 90 to dobry temat na grę?

Oskara za scenariusz otrzymuje...

Historia opowiedziana w San Andreas to **najlepsza fabuła spośród tegorocznych gier**, na pewno też jedna z ciekawszych opowieści w całej ich historii. Główny wątek, który zajmuje około 30-40 godzin grania i stanowi mniej więcej połowę wszystkich misji San Andreas, to rzecz rodem z mocnego, kryminalnego kina z konfliktami rasowymi w

tle. Jak już wiecie z wcześniejszej zapowiedzi, bohaterem gry jest Carl Johnson (w skrócie CJ), który po pięciu latach nieobecności w San Andreas wraca do domu, by pochować zamordowaną w niejasnych okolicznościach matkę. Chwilę po opuszczeniu lotniska CJ trafia w ręce policjantów Franka Tenpenny'ego i Eddiego Polaskiego, którzy wrabiają go w morderstwo policjanta.

Ta początkowa, nieinteraktywna sekwencja jest pod względem fabularnym najsłabsza w całej grze – wszystko dzieje się w ciągu kilku minut, nagle trafiasz bez broni w sam środek okolicy kontrolowanej przez wrogi gang, a przecież nie wiesz wtedy jeszcze, kto jest kim i dlaczego dwóch policjantów uwzięło się na twojego bohatera. Dopiero wraz z postępami w grze będziesz mógł docenić swadę, z jaką opowiedziana jest fabuła San Andreas, a także zachwycić się postaciami wypełniającymi świat gry.

Właściwie każda z nich ma swoje ekranowe „pięć minut", ale są tu figury na dłużej zapadające w pamięć – jak choćby Ryder, wiecznie upalony trawką ziomek z osiedla CJ, OG Loc, nieudolny raper, który chce całemu światu pokazać, jak wielkim jest gangsterem, czy Cesar, latynoski chłopak siostry CJ, prawdziwy *cabron* zakochany w swoim low-riderze z pneumatycznym zawieszeniem. Wszyscy będą też na pewno długo rozmawiali o Mike'u Torreno, tajemniczym twardzielu zagranym rewelacyjnie przez aktora Jamesa Woodsa. Również sam CJ (w tej roli raper **Young Malay**) wypada na ekranie niezwykle przekonywająco i choć jest człowiekiem pozbawionym większych skrupułów i moralności, budzi sympatię.

Misje, jakie przyjdzie ci wykonywać w grze, są podobne do tych znanych z GTA3 i Vice City, wydaje się jednak, że **nieco więcej niż w poprzednich grach jest tu zadań z niespodziankami** (np. świetna sekwencja ucieczki opuszczoną autostradą z miejsca strzelaniny, w trakcie której z wiaduktu nieoczekiwanie spada na ciebie wielka ciężarówka, wzięta żywcem z podobnej sceny w filmie „Terminator 2").

Miasto świętych

Los Santos, miejsce, w którym zaczynasz grę, to tylko jedno z **trzech miast dostępnych w grze**. Stan San Andreas podzielony jest na cztery wyraźnie różne obszary – miasta Los Santos (wzorowane na Los Angeles), San Fierro (wirtualne San Francisco) oraz Las Venturas (stolica hazardu inspirowana Las Vegas). Dostępna jest także przestrzeń pomiędzy nimi, charakteryzująca się niewielkimi miasteczkami i wieloma lokacjami, w których w odosobnieniu można załatwić sprawy wymagające dyskrecji. **Każde z tych miejsc nie tylko wygląda inaczej, ale ma także inną pogodę, zamieszkane jest przez innych, różnie zachowujących się mieszkańców.** W San Andreas iluzja egzystowania w rzeczywistej metropolii jest jeszcze większa niż we wcześniejszych grach GTA – ludzie na ulicy rozmawiają ze sobą (np. prawnicy w centrum Los Santos o mówią serialu Law), przypadkowi faceci gwiżdżą na przechodzące dziewczyny, a sąsiedzi witają się z tobą, kiedy wracasz do domu, by zapisać stan gry.

Zdarzają się też inne, bardziej ekstremalne formy „interakcji". Los Santos to miasto, którego przedmieścia są kontrolowane przez kilka rywalizujących ze sobą gangów. Zdarza się więc, że jadąc ulicą słyszysz kanonadę lub widzisz ostrzeliwujących się gangsterów. CJ należy do gangu Grove Street Families, kiedy więc widzi na ulicy reprezentantów konkurencyjnych Ballas czy Vagos, musi się liczyć z tym, że w każdej chwili może dojść do strzelaniny. To system podobny nieco do tego, na jakim oparta była gra GTA 2 – tam również zdobywałeś szacunek u różnych grup przestępczych, jednocześnie narażając się pozostałym.

Tu jednak działa to w nieco inny sposób – na mapie miasta obszary poszczególnych gangów zaznaczone są odpowiednim kolorem i jeśli chcesz, **możesz zdobyć takie terytorium dla siebie**. By to zrobić, jedziesz na miejsce i wykańczasz wszystkich znajdujących się tam gangsterów, którzy nadciągają w trzech coraz silniejszych „fa-

Inspiracje

Podobnie jak Vice City zainspirowane było serialem „Miami Vice", filmem „Człowiek z Blizną" i tandetną, plastikową modą lat 80, tak i San Andreas czerpie garściami z kalifornijskiej rzeczywistości pierwszej połowy lat 90. Najważniejsze źródła inspiracji dla gry to:

1. Nowe Czarne Kino
Mianem tym określano filmy, jakie powstawały w połowie lat 90, kiedy to hollywoodzcy producenci zaczęli finansować obrazy czarnych reżyserów, by w ten sposób zaprzeczyć oskarżeniom kolorowych filmowców, którzy twierdzili, iż są w Mieście Snów dyskryminowani. Czołowi reżyserzy tego nurtu to Spike Lee, John Singleton i Ernest Dickerson, a najważniejsze filmy to „Menace II Society", „New Jack City" i „Rób, co należy".

2. Gangsta rap
Nurt muzyczny, odmiana hip hopu, który narodził się na przełomie laty 80 i 90 w Kalifornii. Raperzy z Zachodniego Wybrzeża zaczęli rapować o otaczającej ich rzeczywistości – wojnach gangów, ciągłych strzelaninach, syntetycznej kokainie (cracku), która dziesiątkowała kolorową biedotę. Najważniejsi gangsta raperzy to członkowie zespołu N.W.A. (Dr. Dre, Ice Cube, Eazy-E), Snoop Doggy Dogg, MC Eiht, Paris i DJ Quik – jeden z przyjaciół CJ, Ryder, wygląda niemal identycznie jak Eazy-E, a głos podkłada tej postaci MC Eiht.

3. Kalifornijskie gangi
Te zorganizowane grupy przestępcze wywodzą się z nieformalnych organizacji, jakie kolorowi mieszkańcy Kalifornii powoływali jeszcze w latach 50, by bronić domostw przed złodziejami i... policją. Z powodu biedy, a także ze względu na epidemię cracku organizacje te zaczęły nabierać przestępczego charakteru i zamiast bronić, stały się zagrożeniem dla spokojnych obywateli. Gangi wytworzyły całą kulturę – ich członkowie nosili ubrania odpowiedniego koloru, a porozumiewali się specjalnym językiem migowym zrozumiałym tylko dla wtajemniczonych. Częścią tej kultury było również graffiti, które służyło do oznaczania własnego terytorium. Wszystko to pojawia się również w grze.

4. Zamieszki w Los Angeles
Napięcie związane z kwestiami rasowymi skrzyło w Kalifornii od połowy XX wieku, ale po tym jak w kwietniu 1992 roku sąd uniewinnił policjantów oskarżonych o brutalne pobicie czarnoskórego Rodneya Kinga eksplodowało ze zdwojoną siłą w postaci zamieszek, które wstrząsnęły Los Angeles. Na centralnych ulicach miasta zapanował chaos. Ludzie wyszli na ulicę zaprotestować przeciwko wyrokowi, jednak z zamieszania skorzystały także gangi, które przy tej okazji chciały wyrazić niechęć do policji. Apogeum tych wydarzeń miało miejsce 29 kwietnia na skrzyżowaniu ulic Florence i Normandie, gdzie gangsterzy zmasakrowali przed kamerami telewizyjnymi białego kierowcę ciężarówki. Kwestie rasowe czuć również w samej grze i to już od sekwencji ją otwierającej...

5. Latynosi i ich low-ridery
Duża liczebność latynoskiej społeczności w Kalifornii ma wpływ na wszystkie aspekty życia w tym stanie – język hiszpański jest równie popularny jak angielski (najczęściej zaś używa się spanglish, czyli języka, który swobodnie miesza wyrazy angielskie z hiszpańskimi), kuchnia meksykańska konkuruje o miano najpopularniejszej z barami Azjatów, a latynoskie zamiłowanie do samochodów sprawiło, że wiele osób jeździ low-riderami, czyli przerabianymi samochodami z niskim, hydraulicznym zawieszeniem. W San Andreas możesz stworzyć własnego low-ridera, pomalować go na jeden z ognistych wzorów, zainstalować nitro czy zainwestować w sub-woofer.

Jedną z cech charakterystycznych dla trójwymiarowych odsłon serii GTA jest możliwość słuchania podczas jazdy stacji radiowych, różniących się graną muzyką i temperamentem spikerów. W San Andreas stacji tych jest aż 10 – oto ich krótki opis:

PLAYBACK FM
Rodzaj muzyki: klasyczny hip hop
DJ prowadzący: Forth Right MC (w tej roli Chuck D z Public Enemy)
Radio gra tylko klasyczne utwory z pierwszych lat hip hopu.

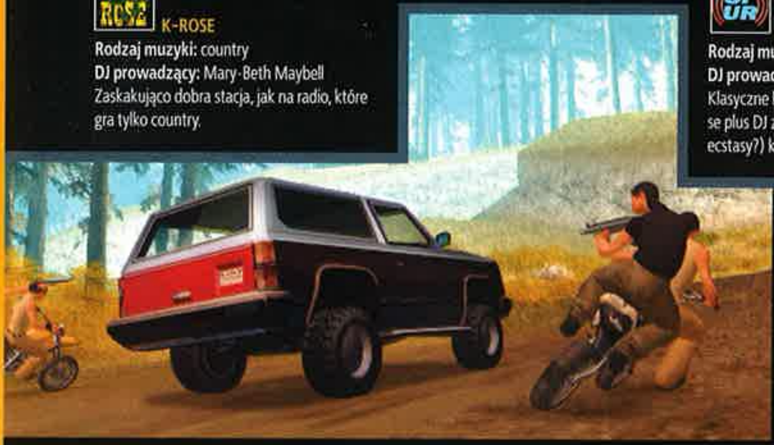
K-DST
Rodzaj muzyki: klasyczny rock
DJ prowadzący: Tommy „The Nightmare" Smith (w tej roli Axl Rose z Guns'n'Roses)
Jedna z lepszych stacji radiowych w grze, gra tylko klasycznego rocka, wzbogaconego komentarzem samego Axla Rose'a.

BOUNCE FM
Rodzaj muzyki: funk
DJ prowadzący: The Funktipus (w tej roli George Clinton)
Funk, funk i jeszcze raz funk – to najbardziej roztańczona stacja radiowa w San Andreas.

RADIO LOS SANTOS
Rodzaj muzyki: gangsta rap
DJ prowadzący: Julio G (w tej roli... Julio G, najbardziej znany rapowy DJ w Kalifornii)
Stacja radiowa najbardziej zgodna z charakterem gry i jej głównego bohatera – gangsta rap w najlepszym wykonaniu.

K-ROSE
Rodzaj muzyki: country
DJ prowadzący: Mary-Beth Maybell
Zaskakująco dobra stacja, jak na radio, które gra tylko country.

SF-UR
Rodzaj muzyki: house
DJ prowadzący: DJ Hans Oberlander
Klasyczne kawałki z początków muzyki house plus DJ z Niemiec, który (pod wpływem ecstasy?) kocha wszystkich i wszystko.



lach". **Posiadane obszary generują zarówno szacunek, jak i pieniądze**, a to drugie jest o tyle ważne, że tutaj rzadko kiedy otrzymujesz kasę za wykonywane misje. Raz ustalony podział miasta nie jest stały, gangi wciąż walczą o nowe tereny, będziesz więc musiał bronić obszarów już pod kontrolę przejętych – od momentu, w którym ten mechanizm rozgrywki zostaje wprowadzony (mniej więcej po 3-4 godzinach zabawy), **gra staje się bardzo brutalna** i nawet zwykła przejażdżka po mieście może doprowadzić do ciężkiej wymiany ognia. Na szczęście do pomocy możesz zwerbować innych członków gangu (niestety mają tragiczne AI), a ich liczba zależy od szacunku, jakim się cieszysz.

RPG... ...RPG?!

San Andreas to w pewnym sensie gra... cRPG – bohatera możesz ćwiczyć w różnych umiejętnościach, a także decydować o jego wyglądzie (tatuaże, ubrania, fryzury), ale mimo że cały ten system jest bardzo rozbudowany, nie poświęcasz mu zbyt wiele czasu i wysiłku. Rzeczy te występują w grze, ale jej nie dominują – świetnie to zrównoważono i np. „na pakerę" jedziesz, kiedy masz akurat taki kaprys, a nie dlatego, że musisz, bo inaczej nie masz szans w walce. Nieco inaczej wygląda sprawa z rozrzuconymi po mieście restauracjami i serwowanym przez nie jedzeniem – posiłek zwiększa wskaźnik zdrowia bohatera, Burger Menu zastępuje więc w grze apteczki znane z jej poprzednich części.

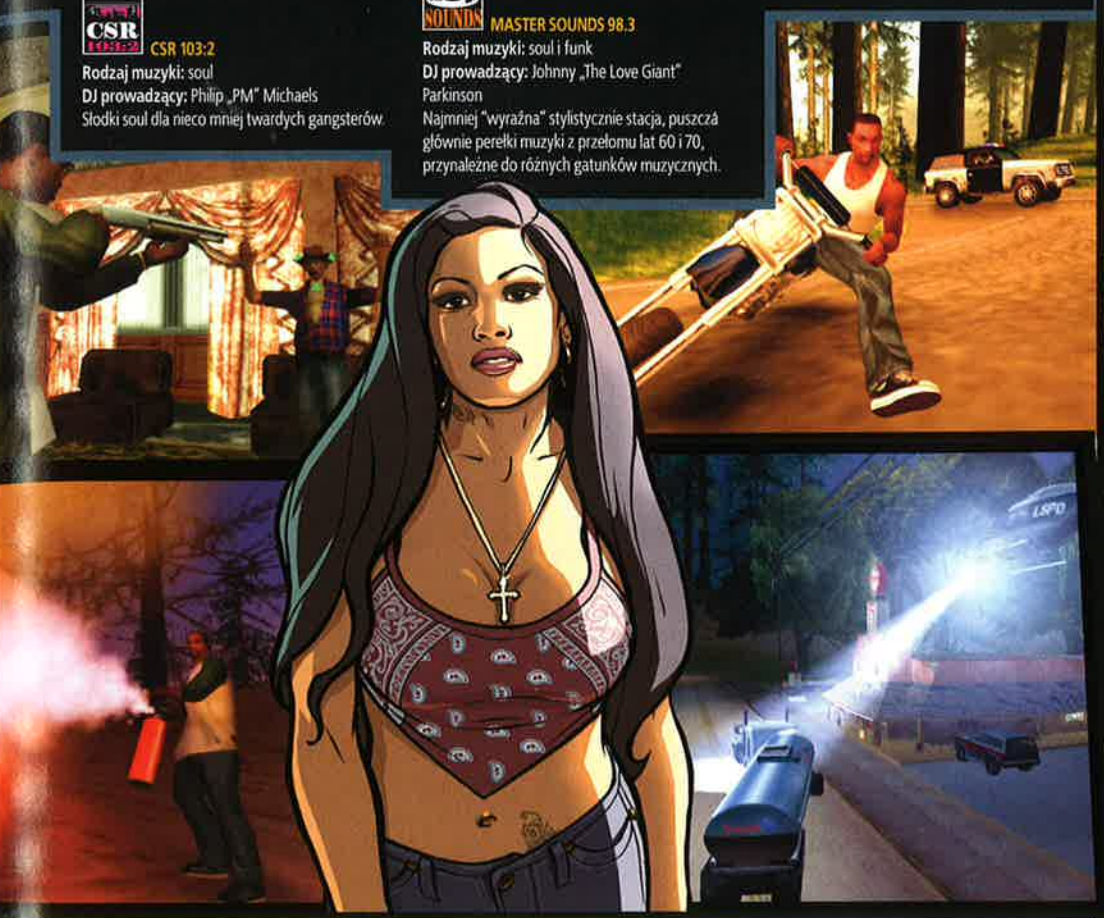
RADIO: X
Rodzaj muzyki: alternatywny rock
DJ prowadzący: Sage
Ostry, alternatywny rock, nieco grunge'u, trochę eksperymentów spod znaku Depeche Mode. Tutaj usłyszycie też hardcore'owe początki nu-metalu.

CSR 103:2
Rodzaj muzyki: soul
DJ prowadzący: Philip „PM" Michaels
Słodki soul dla nieco mniej twardych gangsterów.

K-JAH WEST
Rodzaj muzyki: reggae
DJ prowadzący: Marshall Peters
Muzyka reggae w najlepszym, klasycznym wydaniu.

MASTER SOUNDS 98.3
Rodzaj muzyki: soul i funk
DJ prowadzący: Johnny „The Love Giant" Parkinson
Najmniej "wyraźna" stylistycznie stacja, puszczą głównie perełki muzyki z przełomu lat 60 i 70, przynależne do różnych gatunków muzycznych.

WCTR
Rodzaj muzyki: rozmowy
DJ prowadzący: kilku
Tradycyjnie już jedna ze stacji radiowych przeznaczona jest dla słuchaczy, dzwoniących do studia z najróżniejszymi opowieściami. Przezabawne, pod warunkiem że znasz angielski...



Randka w Chevrolecie

Świetnie wszyto również w strukturę gry minigierki, te elementy San Andreas, które są nieco odmienne od standardowej rozgrywki. Tego typu sekwencje występowały już wcześniej (np. strzelanie karabinem z pokładu helikoptera w Vice City zrealizowane w konwencji *on-rail shootera*), ale w San Andreas jest ich więcej i są dużo ciekawsze. **Możesz zagrać w koszykówkę, w bilard, pobawić się w hazard w kasynach Las Venturas, ćwiczenia na siłowni** to też proste, ale jednak interaktywne sekwencje. Bardzo oryginalny element gry to **system randek**, na które w San Andreas możesz umówić się z sześcioma różnymi dziewczynami.

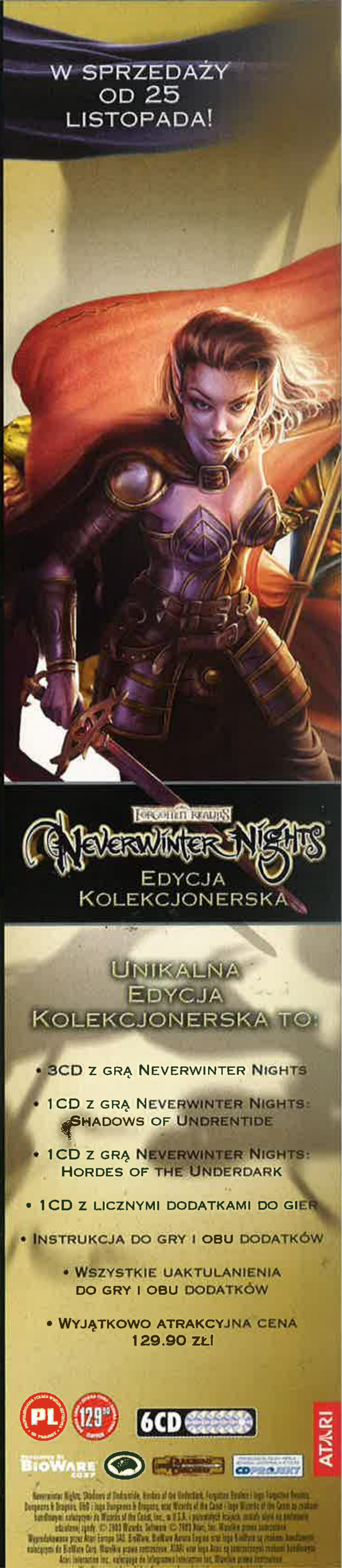
Działa to tak, że najpierw jedziesz po dziewczynę do jej domu, potem zabierasz do lokalu gastronomicznego (od tego wyboru zależy, czy będzie zainteresowana dalszą częścią randez-vous), następnie idziecie potańczyć, gdzie bawisz się w rytmiczną minigierkę w stylu Britney's Dance Beat. Podobna minigierka to konkursy low-riderów, podczas których podnosisz do rytmu poszczególne części zawieszenia, wykonując takie figury jak front-2-back, pancake czy side-2-side.

Każde z tych miejsc nie tylko wygląda inaczej, ale ma także inną pogodę, zamieszkane jest przez innych, różnie zachowujących się mieszkańców

GTA online?

Obecnie dostępna wersja San Andreas przeznaczona na konsole PlayStation 2 ma trochę błędów, które cechowały również GTA 3 i Vice City. To przede wszystkim pluskwiaki graficzne (przenikanie tekstur czy też zbyt późne ich wczytywanie), jak i te związane z algorytmami sztucznej inteligencji, które nie w każdej sytuacji podpowiadają wirtualnym postaciom sensowne zachowania. Nie jest to właściwie żaden powód do zmartwień – w zestawieniu z tym wszystkim, co San Andreas robi dobrze, czym zapiera dech w piersiach graczy, te niedociągnięcia są nieistotne, gubią się.
Poza tym pamiętając poziom konwersji GTA 3 i Vice City, przyznać trzeba, że duża część błędów była zawsze w edycjach PC-towych poprawiona, można się więc spodziewać, że tak samo będzie i tym razem. To oczywiście tylko spekulacje, bo konkretnych informacji o PC-towej edycji gry jeszcze nie ma, ale... Poza poprawieniem wykrywania kolizji obiektów i algorytmów AI raczej na pewno „piecowcy" dostaną bardziej szczegółową grafikę, z teksturami w wyższej rozdzielczości i ścieżkę dźwiękową z dźwiękiem lepszej jakości.

Wysoki poziom konwersji edycji konsolowej na PC powinien być zachowany również tym razem, jedynie opcjonalne w San Andreas sekwencje przeznaczone dla dwóch graczy (bo są tu i takie!!!) mogą przysporzyć nieco kłopotu programistom. Blaszaki nie są przecież standardowo wyposażone w dwa kontrolery, a na tryb online, nawet szczątkowy, raczej nie mamy co liczyć. Nawet jednak jeśli te fragmenty zostałyby usunięte z wersji PC-towej i tak z nieukrywaną przyjemnością muszę zakomunikować, że **San Andreas to gra, która nie zawiedzie waszych oczekiwań**. Gangsta 4 life, homie. 4 life! **|CDA|**



AKCJA/TPP - 3 FPS - 3 MANAGER - 1 POLONIZACJE - 2
PRZYGODOWA - 2 RTS - 2 SPORT - 2

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 15 GIER.

Marek Lenc

Screen z gry Commandos.

Heja(ch)! I znów recenzji gier nie za wiele (bo "tylko" 15) - ale w tym numerze macie dowód, że angielskie powiedzenie 'quality, not quantity' - jakość, nie ilość (się liczy) - ma swój głęboki sens. Nie wiem jak wy - ja tam wolę 3 recenzje gier, takich jak HL2, THUG2 czy NFSU2 niż 10-15 rozmaitych badziewi, ze średnią oceną 6-6+. Swoją drogą, średniej ocen w tym numerze nie liczyłem, ale... no, wysoka jest. Widać, że święta blisko - producenci wyjmują hity spod lad. I dobrze!

GAME WALKER

Colin McRae Rally 2005 PL

Gatunek: rajdówka
Podobne do: Colina 04, Xpand Rally
Wymagania: Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 9c, PIII 1 GHz, 256 MB RAM, akcelerator z 64MB RAM
Ocena: 8
Autor recenzji: Allor
Internet: samochody.cdprojekt.info
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (do pełnych detali wymaga karty z DirectX 9, ale poza tym problemów nie było)
Demo: polskiego brak
Strona w CDA: 094

Od autora: Największa zaleta polskiej wersji to czterech pilotów z blondynką na czele, Kuzajem i lektorem na miejscach 2 i 3 oraz Gristem na 4. Spolszczenie też niczego sobie, choć w paru miejscach w menu napisy na siebie nachodzą. Jedyny problem to długa instalacja, ale robi się ją w końcu tylko raz.

gem: Nie daje żadnego powodu, by bluzgać spolszczenia... :(
Smuggler: Nie żartuj. Dajcie mi grę, a ja już jej wady znajdę. :) Nie ma gier bez wad, są tylko niedbale zrecenzowane. :)
Czarny Iwan: A kiedy wreszcie ktoś zrobi porządne wyścigi miejskich autobusów? To byłaby dopiero frajda!
Hut: Ja bym tam wolał samą blondynkę.
eld: A ja fortunę Romana Abramowicza i Chelsea, co by se sprawdzić moje umiejętności w prowadzeniu klubu na czymś realnym. :)
Hut: Tej, to chyba nie ta gra, co? Nie pomyliłeś z FM2005?

Dino: Intruzi w ogrodzie

Gatunek: zręcznościowa dla dzieci
Podobne do: CROC: Legend of the Gobbons
Wymagania: PIII 750, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB, 600 MB HDD
Ocena: 7
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: http://www.arjaloc.com/
Testowane na: AMD Athlon 1,7 GHz, 256 MB RAM, GeForce4 Ti 4200 AGPX8 (Nie było problemów)
Demo: CD/DVD 13/04
Strona w CDA: 072

Od autora: Pozytywne zaskoczenie, gierka miła, zabawna i przyjemna. Dino bardzo przypomina Croka. Gierka trochę za krótka.

Mac Abra: Może to głupio zabrzmi, ale jak Iwan grał, to stale miał za plecami paru kibiców. Coś w tej grze jest...
eld: Wiesz, jak to jest... Śmiesznie wygląda, jak taki dziadek gra w gierę dla pięciolatka.
gem: ...i bluzga na poziom trudności. :>
Mac Abra: Ciekawe, że też kibicowałeś. :)
eld: No co? Ubaw po pachy za friko.
Hut: Śmy nawet z Eldem chcieli bilety sprzedawać. Było na co popatrzeć, jak Czarny się ślinił...

E. Siekiera

1. **Która gra (od 13/2003 do dziś) jest dla ciebie najmilszym zaskoczeniem:** PoP: Piaski Czasu. Nie spodziewałem się rewelacji, a otrzymałem wiadra grywalności.
2. **Największe rozczarowanie tego czasu:** chyba Doom3 i SH4. Ale to wina moich wygórowanych oczekiwań, bo generalnie są to gry całkiem niezłe.
3. **Najlepszy film w tym roku:** „Kill Bill" vol. 2, „Monster", „Ława przysięgłych".
4. **Największe kinowe rozczarowanie:** „Alien vs. Predator". Dno, porażka, fabularna kaszana, kpina z legendy.
5. **Co zmieniłeś w komputerze domowym przez ten czas:** z poważniejszych to grafikę - z GF2Ti na Radka 9600Pro.
6. **A co chciałbyś zmienić w przyszłym:** płytę, procek i zasilacz. Musowo.
7. **Co cię (ogólnie) najbardziej ucieszyło w 2004:** oj, wiele. Trudno wskazać na coś "naj".
8. **A co zmartwiło:** koniec studiowania. Brakuje mi życia studenckiego.
9. **Dokończ zdanie: "Gdy patrzę na gry wyprodukowane w 2004 i przypomInam sobie gry z 1994, to"**... widzę ogromny postęp technologiczny, który strasznie co poniektórych graczy rozbestwił.
10. **Gierkowo/branżowy knot roku:** polityka wydawania gniotów przez hurtownię PLAY. Ale dzięki temu materiału do kaszanki nigdy nie zabraknie.
11. **Czego byś życzył czytelnikom CDA w 2005:** oby nie było gorzej, niż jest, a recesję w branży diabli wzięli (polityków przy okazji również).

Football Manager 2005

Gatunek: menago
Podobne do: CM 4 do takiego stopnia, że bardziej nie może ;)
Wymagania: P 600, 128 MB RAM, WIN 98/2000/XP, 8xCD
Ocena: 7+
Autor recenzji: eld
Internet: http://www.sigames.com
Testowane na: AMD 1700, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (spoko)
Demo: CD/DVD 13/04
Strona w CDA: 056

Od autora: No i co ja biedny żuczek mam napisać? Kocham całutką serię CM, ale FM 2005 niestety nie zdobył mojego serca. Powiela te same błędy, co CM 4 i wydaje się, że SI zatrzymało się w rozwoju.

Hut: Kurczę, u mnie podobne przypadki nie wystąpiły aż w tak ekstremalnej formie. Ale rzeczywiście - Powrót Króla to to nie jest.
Mac Abra: Przerasowane - za wiele tabelek, wykresów itp., itd. Poraża samym wyglądem - i to nie w pozytywnym sensie.
Smuggler: Boooooooooring.... [ring, ring]. Halo? Co? Nie, wcale nie śpię przy biurku... No dobra, śpię. Po prostu zacząłem grać w FM 2005 i...
gem: I znów eldo musiał grać w Excela...

Half-Life 2

Gatunek: FPS
Podobne do: każdego innego, dobrego FPS-a
Wymagania: P IV 1,2 GHz, 256MB RAM, 4,5 GB HDD, Win 98/2000/ME/XP
Ocena: 9+
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Internet: www.half-life2.pl
Testowane na: Intel Pentium IV 3,1 Ghz, 512 MB RAM, GeForce 5600 (na ustawieniach medium chodziło bez większych problemów)
Demo: brak
Strona w CDA: 50

Od autora: Następca legendarnego Half-Life'a godny swojego poprzednika. Nie wprowadza do gatunku FPS-ów żadnej rewolucji (poza działającym – w końcu!!! – modelem fizyki), ale wszystko to, co powinno być w grze tego typu, realizuje właściwie bezbłędnie. I tak jak poprzednik wygrywa klimatem, fabułą, zwrotami akcji.

Mac Abra: Faktem jest, że znów nie było rewolucji – ale daj Boże jedną taką nierewolucyjną grę w roku, a nawet co dwa lata choćby...
Smuggler: Hm, no nie wiem, za mało grałem by się o grze wypowiadać... Ograniczę się do takiej pierwszej impresji – Far Cry zrobiło na mnie lepsze początkowe wrażenie niż HL2. Do tego nie mam neta w domu, więc pewnie sobie nie pogram (w singla!) i na pierwszym wrażeniu się skończy. :(
Żan Pol Eldmondo: Eeee... znowu z wielkiej chmury ledwie kropi. Nudno. Poza tym może się czepiam, ale Freeman najwyraźniej używa mocy („użyj mocy Gordon") do podnoszenia wszelakich przedmiotów. Idiotycznie wyglądają te lewitujące beczułki. Do FarCry'a nie ma startu. Dla mnie jakieś 7+.
Czarny Iwan: Widziałem jak Hut przez pięć minut bezmyślnie rzucał o ścianę oponą. I teraz moje pytanie. Czy to gra jest taka „dobra" czy Hut tak lubi przemysł gumowy. :)
Allor: Jak dla mnie HL2 to jednak tegoroczny numer 2: upierdliwe się uruchamia, jest niesamowicie liniowy, kierujemy duchem, brak widocznych rąk, nie ma multi wykorzystującego możliwości engine... Zła nie jest, ale po tak długim czekaniu pozostawia sporo niedosytu.
gem: A mnie, dla równowagi, się podoba. Bo w gruncie rzeczy to kawał znakomitego first-person shootera.
Mac Abra: Tego nikt nie neguje. Warto jednak zadać sobie pytanie: czy „kawał znakomitej gierki" to wystarczająco dużo, by zadowolić tych, którzy codziennie się modlili do Bozi o jak najszybszą jej premierę? Ja tam czuję gdzieś uczucie lekkiego niedosytu – czego nie miałem przy FC. Dużo mniejsze niż przy Doomie ale jednak.
Qn`ik: Godny następca pierwszego HL. Nie grałem, widziałem go w akcji na razie niedługo – ale już po samym początku czuć było znakomity klimat jedynki. Szkoda tylko, że przyszedł do redakcji za późno, by móc zrobić recenzję zbiorową.
Mac Abra: No baaaa... Wyszedł (patrz wstępniak) w bardzo niewygodnym dla nas czasie. Inaczej pewnie 1/3 numeru byłaby tylko o HL2.

Kohan II: Kings of War

Gatunek: RTS
Podobne do: Kohan, pod względem grafiki Warcraft III i Battle Realms
Wymagania: PIV 1,5 GHz, 256 MB RAM, 700 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 64 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Internet: http://www.timegatestudios.com/kow/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (fruwało magicznie szybko)
Demo: w Sieci
Strona w CDA: 058

Od autora: Oryginalna gra strategiczna rozgrywana w czasie rzeczywistym, która fanów gatunku powinna na długie godziny przykuć do telewizora. Także dlatego, że to 'complete package' - jest i kampania single i granie po sieci, nawet edytor map. Lekka, autentycznie relaksująca rozrywka, która stymuluje szare komórki. A gdy szaro za oknem, niczego więcej od gry nie oczekuję.

Smuggler: Jak Bozię Kohan, nie wiem, czym on tak się jara? Fajna gra, ale niewiele więcej.
Mac Abra: "Kobietę i mężczyznę dzieli niewielka różnica. Niech żyje ta różnica!". Tak samo Kohana 2 dzieli od typowego RTS-a teoretycznie bardzo niewiele. W praktyce jednak właśnie te drobnostki sprawiają, że K2 dużo nad przeciętność wyrasta.
gem: Niemniej - to dość standardowy RTS, więc jeśli marzy się wam coś nowatorskiego, to proponuję zacząć lizać ściany.
Smuggler: Ja dla odmiany mogę PRZESTAĆ je lizać.
Czarny Iwan: Kupię wam lizaki, będziecie mieli frajdę.
eld: Mnie możesz zafundować nawet ciężarówkę lizaków, bo ja nie mogę spokojnie przejść koło sklepu, bo zaraz jest wrzask Filipsa, że chce lizaka.
Smuggler: A potem drugi wrzask „tato, oddaj, oddaj!!!". Mamy na to świadków. :)

CormaC

1. Która gra (od 13/2003 do dziś) jest dla ciebie najmilszym zaskoczeniem: prawdę mówiąc, nic mnie specjalnie nie zaskoczyło. Może dlatego, że nie mam czasu na granie dla przyjemności, a do recenzji rzadko trafia mi się coś, co mogłoby zaskoczyć. ;p
2. Największe rozczarowanie tego czasu: Rozczarowuje mnie większość tego, co dostaję do recenzji. ;)
3. Najlepszy film w tym roku: Nie jestem żadnym zapalonym kinomanem ani znawcą. „Shrek 2" mi się bardzo podobał. „Rybki z Ferajny" też były niezłe, ale to już nie ten poziom, co "Shrek".
4. Największe kinowe rozczarowanie: „Garfield" był fatalny. Wytrzymałem jakieś 45 minut - bieda z nędzą. „Osada" mnie zanudziła - miał być klimatyczny film z zaskakującym zakończeniem, a wyszedł nudny knot. Na „Aniołów Apokalipsy" poszedłem w ciemno, sugerując się nazwiskiem reżysera (Besson) i trochę żałuję kasy wydanej na bilety.
5. Co zmieniłeś w komputerze domowym przez ten czas: Na początku roku wymieniłem Radeona 8500 na modowalnego Radeona 9500. Dołożyłem też drugie 256 MB RAM-u. Nowy twardziel 120 GB też chyba trafił do mnie w tym roku.
6. A co chciałbyś zmienić w przyszłym: Zapewne - zgodnie z tradycją - niedługo po Gwiazdce wymienię grafikę. Zgodnie z tradycją znów na Radeona (zapewne 9800PRO).
7. Co cię (ogólnie) najbardziej ucieszyło w 2004: Powiedzmy, że było sporo mniejszych, większych i całkiem sporych radości. Obie sesje egzaminacyjne poszły w tym roku jak z płatka. Nabyłem 120-watowy wzmacniacz do gitary (Hughes & Kettner) po niezłej cenie. Pojechałem na targi do Lipska. No i były też przełomy na płaszczyźnie prywatnej.
8. A co zmartwiło: Konieczność zawieszenia (bodajże w maju) prób zespołu ze względu na przetasowania w składzie i brak odpowiedniego pomieszczenia. Ale wszystko się już prostuje. Przypuszczam, że gdy czytacie te słowa, kapela znowu gra. No i to, że nie zostaliśmy w Lipsku jeszcze na weekend. ;)
9. Dokończ zdanie: "Gdy patrzę na gry wyprodukowane w 2004 i przypominam sobie gry z 1994, to"... chyba nie będę oryginalny - widzę ogromną przepaść. Ale głównie w sferze technologii, a nie pomysłów. No i widzę 12-letniego dzieciaka, który grał w te gry i pasjami czytał pisma o nich.
10. Gierkowo-branżowy knot roku: sporo ich było. Tylko po co o nich pamiętać?
11. Czego byś życzył czytelnikom CDA w 2005: Wszystkiego tego, czego sami by sobie życzyli. :)

Smuggler

1. Która gra (od 13/2003 do dziś) jest dla ciebie najmilszym zaskoczeniem: hmmm? Beyond Good & Evil oraz SW: KotOR (wziąłem, żeby zobaczyć "jak to się je" i wsiąkłem na tydzień). No i oczywiście Far Cry - ni z gruchy, ni z pietruchy wyskoczył FPS, który na pewno będzie się liczył w plebiscycie "gra roku 2004". Oby częściej takie niespodzianki.
2. Największe rozczarowanie tego czasu: Shellshock. Miało być coś jak CoD + brudna wojna, a wyszedł bardzo średniasty shooterek.
3. Najlepszy film w tym roku: nie obejrzałem nic takiego, że musiałbym to publicznie wyróżnić. Może od biedy „Hero" (dla urody zdjęć, nie dla przesłania). No i "Upadek" też niezły był.
4. Największe kinowe rozczarowanie: cóż ja mogę powiedzieć innego? „Garfield"! Oraz „Obcy vs. Predator". Oraz tak naprawdę większość filmów z tego roku, które widziałem. :(
5. Co zmieniłeś w komputerze domowym przez ten czas: myszkę, na optyczną i dźwięk na 5+1.
6. A co chciałbyś zmienić w przyszłym: całą resztę, miejmy nadzieję.
7. Co cię (ogólnie) najbardziej ucieszyło w 2004: ...tośmy są tera Europejczyki, nie?
8. A co zmartwiło: włączcie TV i posłuchajcie wiadomości, newsów...
9. Dokończ zdanie: "Gdy patrzę na gry wyprodukowane w 2004 i przypominam sobie gry z 1994, to"... łezka się w oku kręci. Nie dlatego, że były takie dobre, tylko dlatego, że kolejne 10 lat życia poszło się...
10. Gierkowo-branżowy gniot roku: polonizacja Westernera - z premedytacją zamordowano całkiem sympatyczną przygodówkę.
11. Czego byś życzył czytelnikom CDA w 2005: tego samego, co oni mi, ale w podwójnej ilości. I znowu ktoś się zaraz oburzy, jaki chamski jestem, bo mu tak źle życzę. :)

Larry: Magna cum Laude

Gatunek: Konia z rzędem temu, co potrafi odgadnąć, jaka grę chcieli zrobić twórcy
Podobne do: Jak wyżej. Gra - jak się krzyżuje orła z krową, to zazwyczaj wychodzi coś, co lata jak krowa i daje mleko jak orzeł.
Wymagania: Za duże!
Ocena: 4+
Autor recenzji: EGM
Internet: www.leisuresuitlarry.com
Testowane na: P800, 256 MB RAM, Radeon 9200, Win XP. I? I latało jak wspomniana krowa (chwilami), a ładowało się jeszcze wolniej
Demo: tylko po niemiecku. Wymowne :) - a propos bawarskiego humoru
Strona w CDA: 086

Od autora: Trawestując Franza Mauera: "Nie chce mi się o tym gadać..." Trach! Trach! Trach!

Smuggler: Jeden z moich ulubionych cykli gier - i taki blamaż. Nie zrozumcie mnie źle - sama w sobie gra jest niezła (dla mnie tak 6). Ale jako kontynuacja cyklu Larrych - profanacja.
Mac Abra: Sic transit gloria mundi... A co ja mam powiedzieć, jak mi Close Combat na shootera przerabiają?
Qn`Ik: Nieco źle do tego podchodzicie. Imię Larry nie jest zarejestrowanym znakiem towarowym - to po prostu zupełnie inna postać. Laffer nie ma z tym nic wspólnego i jeszcze na PC wróci... No dobra, dobra - czas się obudzić. :/
Mac Abra: Ale to kiepska gra jest - chyba że uwielbiasz ten rodzaj humoru, na tle którego Benny Hill wygląda jak intelektualista. A do tego Larry to Larry, dla mnie - to profanacja świetnego cyklu gier i tyle!
gem: A i tak sprzeda się jak Simsy. Zwłaszcza ta nowsza, nieocenzurowana wersja...
Smuggler: Seks, gołe dupy, świńskie gat... gadki. To się zawsze sprzedaje. Szkoda tylko, że trzeba to sprzedać pod szyldem „Larry".
Constanty: Szieeee.... Zawsze to było pod szyldem Larry...
Mac Abra: A ja zacytuję przejęzyczenie Smugglera „to jest patch na NUDE" – czyż nie piękne podsumowanie?
Czarny Iwan: Gra jest całkiem niezła. Gdyby pojawiła się jako nowość, nie związana z cyklem o Larrym L., wszyscy biliby pokłony, a tak, wieszają psy.
Hut: Właśnie. Kto ma tę nieocenzurowaną wersję? Ostatnio takim samotny...
eld: DO SEEEEEEEERCA PRZYTUL HUTA, WEŹ NA KOLANA GEMA!!!
Smuggler: I ci opadnie... szczena.

Madden 2005

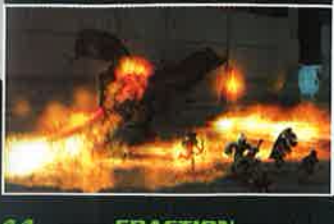
Gatunek: sportowa
Podobne do: Madden 2004 (plus sporo innych tytułów, ale tylko na konsole)
Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 1,95 GB HDD, Win 98/2000/ME/XP
Ocena: 9
Autor recenzji: Constanty Foch
Internet: http://www.ea.pl
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (latało jak piłka podczas Super Bowl)
Demo: jest w Sieci
Strona w CDA: 066

Od autora: Kontynuacja futbolowych symulacji EA Sports. Mimo typowo amerykańskiej dyscypliny przypomina raczej Szwajcarię - jest solidna i niczym nie zaskakuje. Wszystkiego jest po prostu więcej, lepiej i ładniej, w tej edycji szczególnie w tych elementach gry, które poświęcone są obronie. D-Fense, D-Fense, D-Fense!!!

Smuggler: Ciekaw jestem tylko, ilu maniaków w to zagra w Polsce?
Mac Abra: I to mówi facet, który z zainteresowaniem ogląda transmisje tak popularnego w Polsce sportu jak sumo.
Smuggler: A wiesz, że pograłbym w symulację sumo? Założę się też, że więcej osób w Polsce interesuje się sumo niż amerykańskim futbolem. W sumo przynajmniej wiadomo, o co chodzi. :)
gem: A ja bym zagrał w Calvinball!
Smuggler: To ten bilard, w który gra się z rękami w kieszeniach? :)
gem: Na drzewo, Garfieldofanie niewyznający Calvina i Hobbesa! ;P
Qn`Ik: Trudno się zdecydować - który sport jest bardziej - dla mnie - niezrozumiały (pod wieloma względami) - amerykański football czy baseball...
Constanty: Ja ci to wytłumaczę, tylko ty już nie wołaj o cyca.
Czarny Iwan: Podobno niezwykle skomplikowane zasady ma też Picipolo.
eld: Ja pie.... 9 oczek za takie coś???!!! SPRZEDAWCZYK!

The Battle for Middle-earth

Gatunek: RTS
Podobne do: Warcraft III, najprościej rzecz ujmując
Wymagania: P 1,3 GHz, 256 MB RAM, WIN XP/2000, 8xCD-ROM, karta graficzna 32 MB
Ocena: 8+
Autor recenzji: eld
Internet: http://www.eagames.com
Testowane na: AMD 1700, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (bez komentarza)
Demo: brak
Strona w CDA: 090



Od autora: Słowa więcej nie napiszę o tej grze, bo napisałem 2 recenzje tego tytułu. Pierwszą na podstawie wersji 'reviewable' i drugą z takiej samej wersji, ale z datą wypalenia dwa tygodnie później.

Hut: Jasne, ty nie napiszesz, a my musimy, tak?
Mac Abra: Jako strategia taka sobie (tzn. dobra, ale nieoryginalna), ale dla oczu – uczta...
Smuggler: ...Sami się uczta!
Qn`Ik: Nieco szkoda. Gra robiona z tak wielkim rozmachem, że można się było spodziewać arcydzieła.
gem: Głupia sprawa, ale mam słabość do filmowego „Władcy Pierścieni". A Battle for Middle-earth jest tak filmowa, że bardziej się nie da. Ergo: mam słabość także do niej. QED.
eld: Teee... student! Aleś ty się mądry zrobił...
CormaC: Prezentację tej gry na targach w Lipsku oglądałem niemal z otwartymi ustami. Nie tylko zresztą ja. Gra wygląda olśniewająco i choć nie lubię RTS-ów, w to akurat pogram w wolnej chwili.

Mac Abra

1. Która gra (od 13/2003 do dziś) jest dla ciebie najmilszym zaskoczeniem: zaskoczeniem, czyli czymś, na co specjalnie nie liczyłem? Full Spectrum Warrior i SW: KotOR.
2. Największe rozczarowanie tego czasu: Doom 3. Oczekiwałem, Bóg wie czego, a dostałem po prostu bardzo dobrego (i za ciemnego) liniowego shootera.
3. Najlepszy film w tym roku?: „Shrek 2"? O matko, jak nisko upadłem... A, jeszcze było miło na „Zakochanym bez pamięci". Dało się też obejrzeć „Upadek".
4. Największe kinowe rozczarowanie: ostatni „Matrix" chyba się jeszcze załapie? A jak nie, to „Troja". Pod koniec filmu słychać głuchy łomot - to Homer się w grobie przewraca.
5. Co zmieniłeś w komputerze domowym przez ten czas: NIC.
6. A co chciałbyś zmienić w przyszłym: Oby nic. :)
7. Co cię (ogólnie) najbardziej ucieszyło w 2004: że pod wieloma względami nie było aż tak źle, jak się spodziewałem.
8. A co zmartwiło: że jednak za dobrze też nie było.
9. Dokończ zdanie: "Gdy patrzę na gry wyprodukowane w 2004 i przypominam sobie gry z 1994, to"... dziwię się, jak wówczas mogłem się zachwycać ich grafiką (a co dopiero jak pomyślę o tych z 1984?). I aż boję się pomyśleć, jak będą wyglądały gry za następne 10-20 lat.
10. Gierkowo-branżowy knot roku: coraz więcej wydawnictw na zasadzie "kartonik + 4 strony + xx CD + xx pełnych wersji za jedyne 9,99 zł", a poczytać nie ma co. (A co, chciałbym poczytać coś poza CDA dla przyjemności...)
11. Czego byś życzył czytelnikom CDA w 2005: tyle kasy, by mogli kupować każdy CDA po dwa razy i jeszcze im na pięć oryginałów miesięcznie starczało.

Qn'ik

1. Która gra (od 13/2003 do dziś) jest dla ciebie najmilszym zaskoczeniem: było kilka małych, ale nic spektakularnego. FarCry przerósł nawet moje nadzieje (a miałem spore vide Temat Numeru bodajże z marca), nowa FIFA okazała się przyzwoitą grą...
2. Największe rozczarowanie tego czasu: na nic nie czekałem z wypiekami (ani nawet z budyniem), więc zawodu nie było.
3. Najlepszy film w tym roku: zachwycony z kina nie wyszedłem od bardzo dawna. Poczucie, że nie straciłem pieniędzy, miałem przy "Zakochanym bez pamięci". Szok, Carrey też potrafi być aktorem!
4. Największe kinowe rozczarowanie: coraz gorszy Shyamalan, zapowiedzi nie nastrajają optymistycznie...
5. Co zmieniłeś w komputerze domowym przez ten czas: miejsce, w którym stoi (przeprowadzka). Poza tym zupełnie nic.
6. A co chciałbyś zmienić w przyszłym: będę musiał - monitor, bo moja wysłużona 17" się psuje. I coraz bardziej się przyzwyczajam do płaskiej 19", którą mam w redakcji...
7. Co cię (ogólnie) najbardziej ucieszyło w 2004: życie prywatne dostarcza mi codziennie wiele powodów do radości. :)
8. A co zmartwiło: nie mogę sobie niczego przypomnieć. Znaczy: to był dobry rok.
9. Dokończ zdanie: "Gdy patrzę na gry wyprodukowane w 2004 i przypominam sobie gry z 1994, to"... widzę, że gry przestały być niszową rozrywką przeznaczoną głównie dla dzieci i tatusiów pogrywających, gdy nikt nie widzi. Wydaje mi się, że w 2014 powinny już uzyskać podobny status, jakim dzisiaj cieszą się filmy.
10. Gierkowo-branżowy knot roku: afera wokół Codename Panzers.
11. Czego byś życzył czytelnikom CDA w 2005: bawcie się dobrze!

Ghost

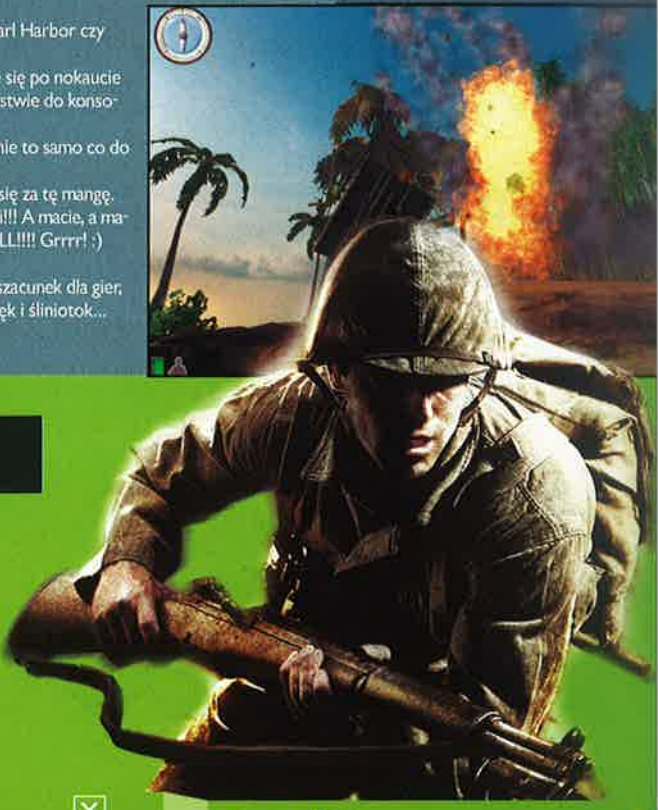
1. Która gra (od 13/2003 do dziś) jest dla ciebie najmilszym zaskoczeniem: SW: KotOR - nie jestem zwolennikiem RPG-ów. Za tę grę wziąłem się, bo chodzi o Star Wars i mile się zaskoczyłem. Wciągnęła mnie na długie dni i godziny.
2. Największe rozczarowanie tego czasu: Doom 3. Ładny, i owszem, jest, akcja jest itd. Ale i wymagania duże, i brak wielu elementów, których akurat po tej grze oczekiwałem.
3. Najlepszy film w tym roku: w tym roku byłem całkiem sporo razy w kinie. Obejrzałem sporo filmów i trudno wytypować najlepszy, ale chyba "Shrek 2" można wskazać jako mój typ.
4. Największe kinowe rozczarowanie: „Kroniki Riddicka". Efekty i walka - walka i efekty. A fabuła? Kompletnie nijaka.
5. Co zmieniłeś w komputerze domowym przez ten czas: Dołożyłem dysk twardy, ale na dniach planuję solidny upgrade sprzętu.
6. A co chciałbyś zmienić w przyszłym: Jak zrobię upgrade, to powinien wystarczyć mi na cały przyszły rok i jeszcze kawałek kolejnego, no, chyba że wskoczy jakaś rewolucyjna technologia.
7. Co cię (ogólnie) najbardziej ucieszyło w 2004: Udany wyjazd wakacyjny, bardzo dobrze zaliczony semestr.
8. A co zmartwiło: Śmierć najlepszego przyjaciela - pieska Kubusia. :(
9. Dokończ zdanie: "Gdy patrzę na gry wyprodukowane w 2004 i przypominam sobie gry z 1994, to"... jestem pełen zdumienia, jak duże są postępy zarówno w grafice, interaktywności, możliwościach itd. Ale też trochę z żalem patrzę na te wyścigi sprzętowe, w których teraz gracz, chcąc w pełni pocieszyć się nowymi grami, musi co rok-dwa wymieniać praktycznie połowę kompa.
10. Gierkowo-branżowy knot roku: Polonizacje Cenegi, w tym polskie wydanie Codename: Panzers.
11. Czego byś życzył czytelnikom CDA w 2005: STALKER, który będzie miał to wszystko, co widnieje w jego zapowiedziach. Wypasionych gierek, działających na niewypasionym sprzęcie. :)

Medal of Honor Pacific Assault

Gatunek: FPS
Podobne do: MOHAA, Call Of Duty itd.
Wymagania: Win XP/2000, P 1,5 GHz, 512 MB RAM, akcelerator 64 MB
Ocena: 9
Autor recenzji: eld
Internet: http://www.eagames.com
Testowane na: AMD 1700, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (tjaaa... grać się dało)
Demo: DVD 11/04
Strona w CDA: 060

Od autora: Wielka niespodzianka w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Nie lubię serii MOH, ale MOHPA to zupełnie nowa jakość w tej serii. Wyśmienity shooter z szybką akcją.

Hut: Przyznaję rację. Przede wszystkim doskonały klimat - na Pearl Harbor czy Tarawie czujesz się, jakbyś rzeczywiście tam był.
Mac Abra: No i proszę, wydawało się już, że MoH nie podniesie się po nokaucie zadanym przez CoD, a tu piękny come back, do tego (w przeciwieństwie do konsolowych edycji MoH) w pełni udany.
Smuggler: Ale tak między nami – strzelanie do Japończyków to nie to samo co do Niemców. Nie, żebym coś do nich miał, ale...
eld: Tu się nie strzela, tylko dźga Dżapsów bagnetem. Należy im się za tę mangę.
Smuggler: Aaaa! Przekonałeś mnie! Dajcie mi tępą łyżkę – banzaiiii!!! A macie, a macie, a macie!!! Za Czarodziejki, za pokemony, za Dragonball – kill!!! KILL!!!! Grrrr! :)
gem: A to się porobiło... Dobry Medal of Honor...
Mac Abra: Tak mówisz, jakby MoH_AA był cienki? Ja tam mam szacunek dla gier, które DZIŚ już nie są królami, ale wcześniej powodowały opad szczęk i śliniotok...



Myst IV: Revelation

Gatunek: przygodowa
Podobne do: poprzednich Mystów
Wymagania: P 1,3 GHz, 64 MB RAM, karta grafika 32 MB, Win 98SE/XP/00/ME
Ocena: 8
Autor recenzji: EGM
Internet: www.mystrevelation.com
Testowane na: sprzęcie z nieco lepszym procesorem, kartą ze 128 MB oraz 512 MB RAM. I było pięknie.
Demo: DVD 10/04
Strona w CDA: 078

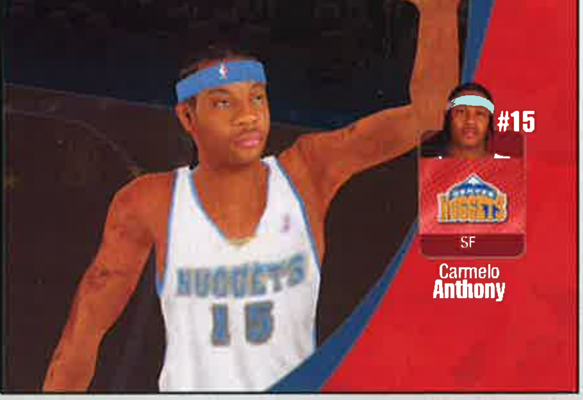
Od autora: Ładne, trudne, „węzłowate" i nieco statyczne – polecam tym, którzy lubią przygodówki i mają dużo wolnego czasu. A przede wszystkim fanom Mysta. Dla mnie – Revelation!

Mac Abra: Anim fan Mysta, ani czasu za wiele nie mam – podziękuję...
Smuggler: Dla EGM nawet książka telefoniczna byłaby 'revelation', gdyby na okładce napisać 'adventure' i obiecać, że nie będzie musiał kartkować na czas. :P Ale patrząc obiektywnie – gierka JEST ładna. Ale czy to wystarczy, by przykuć rozbestwionych graficznymi fajerwerkami graczy – tego nie wiem.
eld: szybkością rozgrywki przypomina mi szachy... znaczy Enemy Territory...

CormaC: Próbowałem się do Mystów przekonywać, bo ponoć fajne. Tym razem już podziękuję – zbyt dynamiczne jak na mój gust.
Hut: Fakt, sekwencje na wiszącej kolejce przyprawiają o zawroty głowy.
Smuggler: ...Czy my mówimy o tej samej grze?!

NBA 2005

Gatunek: sportowa
Podobne do: innych NBA – nie da się ukryć
Wymagania: P 700, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB z T&L, Win 9x/00/ME/XP
Ocena: 7
Autor recenzji: Campari
Internet: www.eagames.com
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (problemów nie było)
Demo: nie ma
Strona w CDA: 088



Od autora: „Znacie? To posłuchajcie!" – tak można podsumować najnowszy NBA. Znów dostaliśmy to, co już dobrze znamy + parę nowalijek na osłodę i lepszą grafikę. I wydaje mi się, że ten cykl dotarł do ściany – albo nastąpią w nim radykalne zmiany (tylko, jakie), albo...

Smuggler: Albo fani zaczną kupować konkurencyjną symulację koszykówki. Problem w tym, że jej nie ma i EA dobrze o tym wie.
Mac Abra: Krótko mówiąc – monopol. Z perfekcyjnym dźwiękiem, to muszę przyznać.
eld: NBA 2005 jest jak Czarek Trybański. Nikomu nie potrzebne do szczęścia, ale drogie :p
Smuggler: I nikt jej/go nie chce? Hm. :)
Hut: No niby tak. Ale na konsolach konkurencja jest silna, a ludziska i tak grają w NBA Live. Czemu?
Mac Abra: A na Samoobronę to czemu głosują? Wnioski pozostawiam do samodzielnego wyciągnięcia.

gem

1. **Która gra (od 13/2003 do dziś) jest dla ciebie najmilszym zaskoczeniem:** Warhammer 40.000: Dawn of War. Wreszcie, wreszcie gra komputerowa godna swego figurkowego pierwowzoru!
2. **Największe rozczarowanie tego czasu:** Zdecydowanie DOOM 3. Nie to, że był słaby. To, że nie był choćby w połowie tak dobry, jak obiecywano.
3. **Najlepszy film w tym roku:** „Eternal Sunshine of the Spotless Mind" w Polsce znany jako „Zakochany bez pamięci". Szedłem bez większych oczekiwań i zostałem bardzo przyjemnie zaskoczony poziomem całości.
4. **Największe kinowe rozczarowanie:** „Alien vs. Predator". Nie mieści mi się w głowie, jak można było zrobić tak słaby film, dysponując takim materiałem.
5. **Co zmieniłeś w komputerze domowym przez ten czas:** Nie pamiętam. Na pewno kartę graficzną, dorzuciłem dysk twardy i pamięć...
6. **A co chciałbyś zmienić w przyszłym:** Proc, płyta, może audio na Audigy 2 (dla Deadly Shadows). Zawsze też warto inwestować w nowe karty graficzne.
7. **Co cię (ogólnie) najbardziej ucieszyło w 2004:** Znalazłem miłość swojego życia. Jej inicjały to K.S.
8. **A co zmartwiło:** Postępujący niedobór czasu. Doba naprawdę powinna mieć 80 godzin...
9. **Dokończ zdanie: "Gdy patrzę na gry wyprodukowane w 2004 i przypominam sobie gry z 1994, to"**... cieszę się, że jestem te 10 lat starszy... :)
10. **Gierkowo-branżowy knot roku:** Jedno słowo: Codenamepanzersgate.
11. **Czego byś życzył czytelnikom CDA w 2005:** Oby był lepszy niż 2004. :)

de Tiges

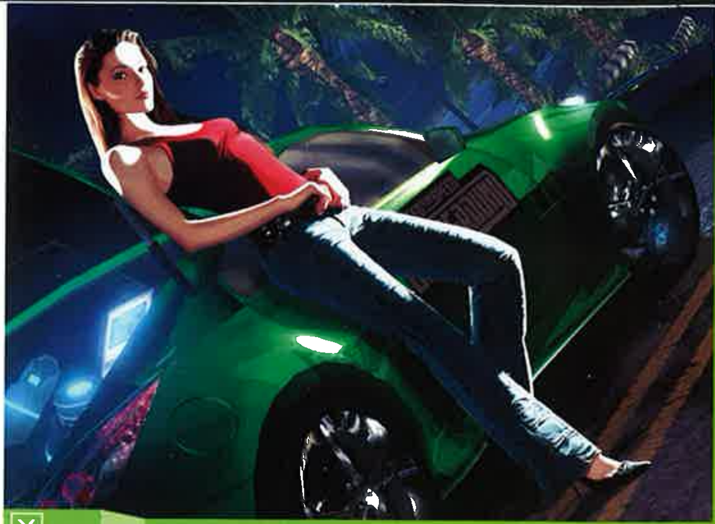
1. **Która gra (od 13/2003 do dziś) jest dla ciebie najmilszym zaskoczeniem:** Ostatnio pozytywnie zaskoczyła mnie gra w 2002 roku... co za pech!
2. **Największe rozczarowanie tego czasu:** hmmm... tego, że są inne czasy, to jeszcze nie udowodniono. Choć podobno jest to możliwe.
3. **Najlepszy film w tym roku:** mój ze zlotu. :P Podobał mi się też film z ciężarówką na trasie odcinka specjalnego.
4. **Największe kinowe rozczarowanie:** że są za blisko siedzenia przy dużym ekranie. Można dostać zeza rozbieżnego.
5. **Co zmieniłeś w komputerze domowym przez ten czas:** nic.
6. **A co chciałbyś zmienić w przyszłym:** nic. Inwestuję w renowację auta i mieszkanie.
7. **Co cię (ogólnie) najbardziej ucieszyło w 2004:** że będę miał córkę.
8. **A co zmartwiło:** kolejne remonty dróg.
9. **Dokończ zdanie: "Gdy patrzę na gry wyprodukowane w 2004 i przypominam sobie gry z 1994, to"**... od razu się rzuca w oczy, że większość gier nie miała 2 i więcej w tytule.
10. **Gierkowo-branżowy knot roku:** licencja na wyścigowy Nascar tylko dla EA (choć to może było w zeszłym jeszcze?).
11. **Czego byś życzył czytelnikom CDA w 2005:** oby kolejny rok był lepszy od poprzedniego!

Need for Speed: Underground 2

Gatunek: samochodówka
Podobne do: Underground, Juiced
Wymagania: Win 98/ME/00/XP, PIII 933, akcelerator z 3 2MB RAM (Geforce2+), 256 MB RAM
Ocena: 9
Autor recenzji: Allor
Internet: www.ea.com
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (o pełnych detalach można było zapomnieć, ledwo dało się grać na średnich)
Demo: DVD 13/04
Strona w CDA: 074

Od autora: Po demku na konsoli podchodziłem wprawdzie jak do jeża, ale po paru godzinach okazało się, że nie taki jeż straszny. Trudno bowiem nie docenić niesamowitych możliwości tuningu; setupu wozów dla zaawansowanych, sporych rozmiarów miasta, nieliniowej kariery, nowych typów wyścigów czy większej liczby wozów w garażu. Muza też niczego sobie, a i grafika - o ile mamy mocny sprzęt - kopie. Po prostu supersequel i tyle.

gem: Zdołała oderwać mnie od znakomitej konsolowej Burnout 3! To już coś!
Smuggler: Najpierw „eeee...", a potem „E! Dobre!".
Mac Abra: Ja poprzestanę przy „eee...", bo jakoś tego cyklu nie lubię. Ale to tylko mój problem, bo paru redakcyjnych fanów samochodówek chodzi z bananem na twarzy po zagraniu.
Smuggler: I w ogóle nie rozumiem, czemu nikt tutaj się nie raczył więcej dopisać. Rozumiem, że Iwan śpi, ale reszta? Pobudka!!!



Spider-Man 2 PL

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: Spider-Man
Ocena: 7 [lokalizacja]
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.lem.com.pl
Demo: polskiego brak
Strona w CDA: 094

Od autora: Lokalizacja jest przyzwoita i na pewno nie powinna zniechęcić dzieci do siedzenia przed komputerem. Jeśli już przymkną oko na jakość gry...

Smuggler: Przepraszam, ale czemu przymykać oko? O ile złe spolszczenie jest w stanie zabić dobrą grę, to w drugą stronę to nie działa. Co mi po rewelacyjnym nawet spolszczeniu, gdy gra jest mierna? Dodam, że spolszczenie Spider-Mana rewelacyjne nie jest. Powiedziałbym, że niewiele lepsze od samej gry - a to chyba nie komplement.
gem: Czy to samolot? Może beczka? Nie! To Człowiek-Pająk 2! Kryć się, kryć, kto w Boga wierzy!...
Mac Abra: A ateiści to mogą oberwać, taak?
Czarny Iwan: Niestety gra jest słaba, spolszczenie tej słabizny mogło ją tylko dobić.
Hut: No! Za to na konsoli...
eld: Spier-papier, panie Spieder-Man.
Smuggler: Zalecam metodę Garfielda na pająki (pac!).

THUG 2 World Destruction Tour

Gatunek: sportowa
Podobne do: THPS4
Wymagania: Win 98/Me/00/XP, Procesor: 1,5 GHz, RAM: 256 MB, Grafika: 32 MB
Ocena: 8+
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.activision.com/microsite/thug2/
Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (działało niemal idealnie)
Demo: brak
Strona w CDA: 068

Od autora: THUG2 jest bezapelacyjnie najlepszą i najbardziej rozbudowaną grą z serii. Jeżeli grałeś w poprzednie i byłeś nimi zachwycony, gra jest ziszczeniem twoich marzeń. Jeśli jednak konwencja powoli ci się nudzi i szukasz jakichś znaczących nowości... Cóż, tym razem chłopaki z Neversoftu zawodzą.

Smuggler: Nie dla mnie. A grafikę to ma IMO paskudną.
Mac Abra: Jedyna deska, z jaką mam często do czynienia, to deska do prasowania. I żelazkiem takie combosy wyczyniam, że niech się skejci schowają, bo mogę niechcący im wprasować krok spodni w... kant. Ale żarty na bok. Podobnie jak w SH4 - świetna gra, ale jednocześnie najsłabsza część cyklu.
Qn`ik: Ja też nie mam nic w realnym życiu wspólnego z deskorolką, ale - w przeciwieństwie do Mac Abry - czasem mam do czynienia z deską sedesową. ;)
Mac Abra: Bo ja na nią nie sikam...
Qn`ik: Wytaczasz ciężkie argumenty? :)
gem: Raaany, ileż można grać w to samo? A te pomysły... Schodzenie z deski, tagowanie, rzucanie jabłkami... Co będzie w THUG3 - przygotowywanie hotdogów w lokalnym fast-foodzie?
Czarny Iwan: A ja jeździłem na desce wiele lat, natomiast gra nigdy szczególnie mnie nie pociągała. W realu lepiej się bawiłem.
Hut: Bo nie rzucałeś jabłkami. Czy może?
eld: No, to teraz niech ktoś mi powie, o jaki sport w tej grze chodzi?
Smuggler: ...ale ossochozzzi?

Czarny Iwan

1. **Która gra (od 13/2003 do dziś) jest dla ciebie najmilszym zaskoczeniem:** na pewno Far Cry. Mniejszym zaskoczeniem, ale też świetną grą, okazało się Codename: Panzers. Rewelacyjnie grało mi się też w Świątynię Pierwotnego Zła PL.
2. **Największe rozczarowanie tego czasu:** Doom III - graficznie super, ale pomysł na grę, rozgrywka to stara zużyta formuła, która już mnie tak nie bawi.
3. **Najlepszy film w tym roku:** nie było takiego, który by mnie jakoś szczególnie urzekł, ale „Efekt motyla" był niezły i „Krąg" też.
4. **Największe kinowe rozczarowanie:** „Alien versus Predator" oczywiście - jest to efektowna wizualizacja na temat: jak zniszczyć legendę.
5. **Co zmieniłeś w komputerze domowym przez ten czas:** GeForce'a 2 zamieniłem na Radeona 9550, wymieniłem też płytę, pamięci, proca i obudowę - w sumie dużo tego było. :)
6. **A co chciałbyś zmienić w przyszłym:** kupić napęd DVD i nagrywarkę DVD, przydałby się też nowy monitor. Stary ma już... 10 lat.
7. **Co cię (ogólnie) najbardziej ucieszyło w 2004:** oj, nie było tego "najbardziej" albo raczej było zbyt wiele "bardzo, bardzo". :)
8. **A co zmartwiło:** to, że w mojej rodzinie ubyło jednej, ważnej osoby.
9. **Dokończ zdanie: "Gdy patrzę na gry wyprodukowane w 2004 i przypominam sobie gry z 1994, to..."** cieszę się, że mamy 2004 rok! Hehe. Na tamte czasy to były świetne gry, ale teraz naprawdę nie chciałbym już w niej grać. :)
10. **Gierkowo-branżowy knot roku:** Konieczność wpisywania specjalnego kodu w Codename: Panzers. Jak wiemy, płyty zostały tak doskonale zabezpieczone przed złodziejami, że mając oryginalną wersję również nie można było jej odpalić.
11. **Czego byś życzył czytelnikom CDA w 2005:** Wiadomo; supersprzętu i jeszcze lepszych gier, które mogliby sobie na tym sprzęcie zapuszczać. :)

eld

1. **Która gra (od 13/2003 do dziś) jest dla ciebie najmilszym zaskoczeniem:** FarCry.
2. **Największe rozczarowanie tego czasu:** mój skill i ping w Enemy Territory.
3. **Najlepszy film w tym roku:** hmmm... bo ja wiem? „Kill Bill 2" może, jeśli nie liczyć wszystkich filmów dla dzieci, które oglądam czasem dla zabawy, czasem z konieczności...
4. **Największe kinowe rozczarowanie:** „Shrek 2". Nudny. Chociaż nie, "Powrót Króla" był jeszcze nudniejszy i zakończenie miał tak nędzne, że szkoda pisać.
5. **Co zmieniłeś w komputerze domowym przez ten czas:** config w ET, parę tapet na pulpicie, a poza tym NIC.
6. **A co chciałbyś zmienić w przyszłym:** grafa, pamięć, procek... i tak bez końca można wymieniać.
7. **Co cię (ogólnie) najbardziej ucieszyło w 2004:** Filip, nowe świetne płyty Bloodbath i Dismember. :)
8. **A co zmartwiło:** ludzie z ulicy, choć równie mocno rozbawiło. :p
9. **Dokończ zdanie: "Gdy patrzę na gry wyprodukowane w 2004 i przypominam sobie gry z 1994, to"...** kiedyś te gry to miały stajla.
10. **Gierkowo/branżowy knot roku:** lokalizacje by Cenega.
11. **Czego byś życzył czytelnikom CDA w 2005:** Aby wam się trafił jakiś psor bez nauczycielskich nawyków. :p

Hut Sędzimir

1. **Która gra (od 13/2003 do dziś) jest dla ciebie najmilszym zaskoczeniem:** hmmm... Hmmm... Bardzo mnie zaskoczyło Knights of Honor, bo zupełnie się nie spodziewałem tak fajnej strategii. Nowa FIFA - dlatego, że po zeszłym roku wszyscy serię trochę "skreślili", a tymczasem to naprawdę niezła gała.
2. **Największe rozczarowanie tego czasu:** hmmm... Hmmm... Shellshock? Sabotaine - Złam zasady. A z "tatusiów" zdecydowanie Doom III.
3. **Najlepszy film w tym roku:** „Zakochany bez pamięci" (Qnik się nie zna na kinie), „Powrót do Garden State", „21 Gramów", „Między słowami", „Popatrz na mnie".
4. **Największe kinowe rozczarowanie:** bliscy nieznajomi, „Shrek 2" (film OK, ale w porównaniu z jedynką...), „Nikotyna".
5. **Co zmieniłeś w komputerze domowym przez ten czas:** nic!
6. **A co chciałbyś zmienić w przyszłym:** wszystko?
7. **Co cię (ogólnie) najbardziej ucieszyło w 2004:** w 2004 mało mnie ogólnie cieszyło, więc...
8. **A co zmartwiło:** dalekim od ekshibicjonizmu. Nie powiem.
9. **Dokończ zdanie: „Gdy patrzę na gry wyprodukowane w 2004 i przypominam sobie gry z 1994, to"...** myślę, że nie jest źle. I dobrze, że mamy 2004.
10. **Gierkowo-branżowy knot roku:** lokalizacje Cenegi, hiphopowy magazyn firmy Play, przezabawne zamieszanie z Codename: Panzers.
11. **Czego byś życzył czytelnikom CDA w 2005:** miłości, bracia i siostry.

Tribes: Vengeance

Gatunek: FPS
Podobne do: Tribes, Unreal Tournament
Wymagania: Windows 98/2000/XP, PIII 1 GHz, 256 MB RAM, akcelerator z 32 MB
Ocena: 8+
Autor recenzji: Allor
Internet: www.tribesvengeance.com/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (niekiedy pamięci było nieco za mało, przydałaby się też karta z DX 9, choć grę ukończyć się jak najbardziej daje)
Demo: DVD 13/04
Strona w CDA: 082

Od autora: Bardzo dobry single z ciekawą fabułą i zapadającymi w pamięć postaciami, dobra grafika i fizyka, ale co najważniejsze, bardzo świeże podejście do kwestii sterowania (plecak rakietowy i narty) i wynikająca z tego niesamowita szybkość gry. Wystarczy trochę pograć, a większość pozostałych FPS-ów wyda się tytułami dla starców!

Smuggler: Lubisz UT 2004? Nie możesz zatem tego przegapić!
Mac Abra: Hm, a ja tam wolałem po prostu UT. Te wszystkie nowe gierki są za kolorowe, za przebajerzone dla mnie. A T:V do tego faktycznie jest dla mnie za szybkie (przynajmniej sądząc po demie), co zapewne Eld zaraz dowcipnie skomentuje. :)
eld: Dziwnym nie jest, że za szybkie, skoro dla ciebie za szybkie jest Enemy Territory znane powszechnie pod nazwą Szachy. Cytując lamkę Usagiego „all > szachy, szachy = ET". ;)
gem: A przyznać trzeba, że blisko było, by seria Tribes udała się do krainy wiecznych łowów... Na szczęście reanimacja się udała. I to jak!
Qn`ik: Dobrze, że wreszcie w serii pojawiło się coś dla singlowców.
Constaty: A jest coś dla Amigowców? Amisia mi się kurzy od lat, może by się coś znalazło na nią, co?
Mac Abra: Yeah! :)
Czarny Iwan: Tak, też popieram single. Gra trzyma poziom, warto zobaczyć.
Smuggler: Singiel popiera single'a. Typowe. A może spróbuj jakiegoś cooperative'a – też miło. :)
Hut: Narty? Czy to ze względu na sezon? A jest snowboard?
Mac Abra: Tak jest, tu jest snowboard, a Tony Hawk w THUG 3 dostanie railguna. Postmodernizm, psiakość by jego...

El General Magnifico

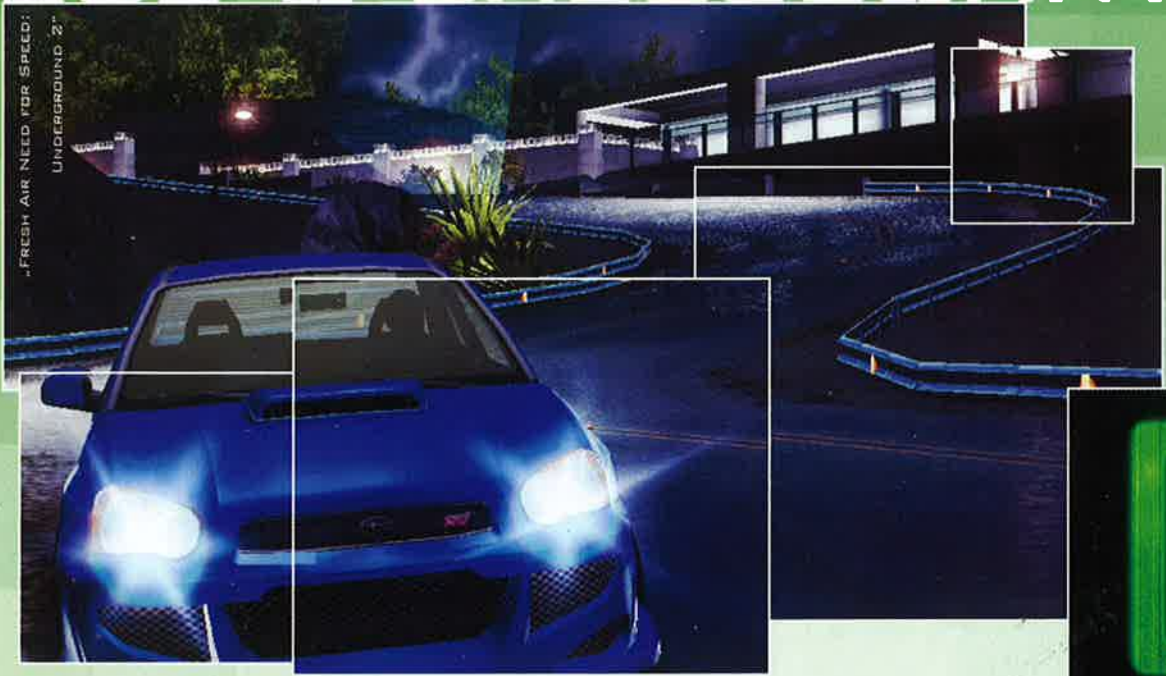
1. **Która gra (od 13/2003 do dziś) jest dla ciebie najmilszym zaskoczeniem:** Schizm 2: Chameleon. Mimo pewnych zastrzeżeń, bardzo dobrze i profesjonalnie zrobiona polska gra.
2. **Największe rozczarowanie tego czasu:** Larry: Magna cum Laude. Tych, co ją popełnili, skazałbym na tysiąc lat nieustannego grania w tę właśnie grę.
3. **Najlepszy film w tym roku:** „Terminal" z Tomem Hanksem. Doskonała, ciepła komedia z bardzo dobrą rolą Hanksa. Co prawda, kiedy się dowiedziałem, że Hanks zgłosił chęć zagrania kolejnego Bonda, to na chwilę odebrało mi mowę - a ci, co mnie znają, wiedzą, że wiele trzeba, żeby mnie zatkało - ale potem doszedłem do wniosku, że aktor robi sobie 'eggsy' w stylu Forresta G.
4. **Największe kinowe rozczarowanie:** trzecia część "Władcy Pierścieni". Wspinaczka Froda i Sama na zbocza Orodruiny była tak sugestywnie męcząca, że niewiele brakło, a sam byłbym zasłabł w kinie.
5. **Co zmieniłeś w komputerze domowym przez ten czas:** w swoim nic. Synowi kupiłem Radeona 9800 Pro.
6. **A co chciałbyś zmienić w przyszłym:** bo ja wiem? Zaczyna mnie wkurzać myśl, że co roku trzeba praktycznie zmieniać kompa, żeby pograć w kolejne coraz gorsze i głupsze gry, stawiające przed sprzętem coraz wyższe wymagania. Chyba sobie odpuszczę.
7. **Co cię (ogólnie) najbardziej ucieszyło w 2004:** nadejście wiosny. W moim wieku zaczynają cieszyć zwykłe, proste sprawy.
8. **A co zmartwiło:** fakt, że świat będzie musiał przez najbliższe cztery lata znosić pewnego Teksańczyka. W normalnym kraju, jak ktoś powiada, że rozmawia z Bogiem, to go się leczy.
9. **Dokończ zdanie: "Gdy patrzę na gry wyprodukowane w 2004 i przypominam sobie gry z 1994, to"...** doznaję uczuć ambiwalentnych. Z łezką wzruszenia przypominam sobie uciechę, jaką wtedy miałem - ale też byłem wtedy o 10 lat młodszy. I żyła jeszcze moja żona.
10. **Gierkowo-branżowy knot roku:** patrz pytanie drugie.
11. **Czego byś życzył czytelnikom CDA w 2005:** żeby ich wszyscy traktowali tak, jak oni sami by chcieli być traktowani.

WWW.HYPER.PL

Szybsze samochody, lepszy tuning, podwójnie wbijająca w fotel grafika – to wszystko w najnowszej grze „Fresh Air Need for Speed: Underground 2". Daj się rozerwać w grudniu! Hyper codziennie od godz. 20.00 do 24.00 po programie ZigZap.

260 W ZABUDOWANYM?

„Fresh Air Need for Speed: Underground 2"



Program HYPER dostępny jest na platformie CYFRA+ oraz w dobrych sieciach kablowych

ALLOR

POD OSTRZAŁEM 2

1. Gdyby nie pracował w CDA, zapewne byłby:

Smuggler: Drwalem?
Mac Abra: Byłby wkurzał innego szefa. :)
gem: Smug! To ja chciałem napisać "drwalem". Mógłby nosić podwiązki i biustonosz... ;)
Qn`ik: I tak nie chciał być fryzjerem, anyway. A jeśli nie - może fotografem.
de Tiges: Sprzedawałby figurki mangowe na bazarze.
Czarny Iwan: Otaku, czyli fanem mangi, ale takim fanatycznym, który jeździ na konwenty i przebiera się za Czarodziejkę z Księżyca.
eld: małą, skośnooką dziewczynką w jakimś hentaju.
Ghost: Kucharzem w jakiejś egzotycznej knajpie.
Hut: Jednak drwalem.

2. Pierwsze wrażenie, jakie na tobie zrobił:

Mac Abra: Pozytywne, szczególnie po pierwszej recenzji. Jak to pozory mylą. :P
Smuggler: Pamiętam jego bardzo długie włosy + długą brodę. Pomyślałem, że jakiś hippis się trafił. :)
gem: Alusia znałem na dłuuugo przed Ekszynem. W role-playing grywał kobietami. Pomyślałem: jakiś queer... ;)
de Tiges: „Pewnie lubi erpegie". Nie pomyliłem się.
Czarny Iwan: Sympatyczny brodacz, ale po co mu ten koński warkocz.
Qn`ik: Santa? Prawdziwy Santa?! Tylko gdzie "hołhołhoł"?!
eldo: Nooo... jakiś porządny koło z długimi herami!
Ghost: Ten tubalny śmiech słyszalny w każdym kącie redakcji...
Hut: Czy ja pamiętam? Ja nie pamiętam. Jakie wrażenie?

3. Twoim zdaniem, jego najlepszy tekst pisany/odzywka:

Mac Abra: "Będziesz miał te teksty do końca tygodnia". Za każdym razem się na to nabieram!
Smuggler: Nie wiem, czy potrafię wyróżnić jego najlepszy tekst, bo wiele mi bardzo się podobało, więc ciężko znaleźć ten najlepszy.
gem: Ciężko stwierdzić. Potrafi kontrapunktować tak, że przez chwilę panuje zdumiona cisza, a później ludzie ze śmiechu walą się na podłogę. Lubi też stwierdzenie "im szybciej, tym prędzej", które, jego zdaniem, jest nie do podważenia w żadnym przypadku.
de Tiges: "Nie ruszaj moich cukierków".
Czarny Iwan: " ... jestem wojownikiem i ascetą, poszukuję piękna i przyjaźni..."
Qn`ik: Było tego trochę. To, co pamiętałem, napisali u góry.
eldo: "blablabla KABANIE!"
Ghost: Jest tego dużo. Jako jedyny potrafi tak obrazić admina, że ten zamiast się wkurzyć, to się uśmiecha.
Hut: Zdecydowanie „Kabany i Kabanki".

4. Twoim zdaniem jego najgorszy tekst pisany/odzywka:

Mac Abra: Z gier - chyba jednak Chrome. I nie dlatego, że tekst był zły, tylko że jakiś taki jednostronny był. :)
Smuggler: Hmmm... Nie mam pomysłu.
gem: Ciężko stwierdzić. Może faktycznie ten nieszczęsny, nie-aż-tak-dobry Chrome?
de Tiges: "Nie ruszaj moich cukierków". :P
Czarny Iwan: "Nie mam już cukru".
Qn`ik: "Już, już daję!". (To o tekście, który miał być "do końca tygodnia". Zeszłego.)
eldo: "Idziecie do sklepu, kabany? Poczekajcie 2 minuty" (zamieniają się one w 20 minut).
Ghost: "Ej, ale ja naprawdę nic teraz nie ściągam!".
Hut: Mnie tam się wszystko podoba, jam zadowolony jest.

5. Co cię w nim przeraża:

Mac Abra: Autentyczne zdumienie w oczach, gdy pytam się, czy W KOŃCU zrzucił screeny do recenzowanej gierki. Horror normalnie się robi, bo wydaje mi się, że albo ktoś go podmienił od ostatniej (a identycznej) wymiany zdań albo jaka amnezja, albo co...
Smuggler: Jego miłość do mangi. :)
gem: W dzień po apokalipsie Aluś zbierać będzie mangi i anime innych otaku...
de Tiges: Kiedyś wjechał rowerem w samochód i samochód wyglądał gorzej.
Czarny Iwan: Flanelowa koszula w kratę. No co, autentycznie mnie przeraża, to jakaś flanelofobia chyba. :)
Qn`ik: Spokój, kiedy ma trzy teksty do oddania, a deadline jest już.
eldo: Jego tubalny głos i śmiech kabalny.
Ghost: Flanelka identyczna z moją, jak się razem tak ubierzemy i jesteśmy nieogoleni, wyglądamy jak z jednego sierocińca.
Hut: A ja mogę z wami? Też mam w domu flanelę z czasów, jak byłem grundżowcem...

6. Co chciałbyś mieć, co on ma, a ty nie:

Mac Abra: Umiejętność przychodzenia niekoniecznie na czas bez żadnego poczucia winy. :)
Smuggler: Zdolność do prowadzenia wielogodzinnych rozmów przez komórkę.
gem: Wzrost - bo niewielu jest w stanie spojrzeć nań z góry - i spokój. Bo nawet jeśli znajdzie się taki, Aluś się tym nie przejmie.
de Tiges: Z 5 cm wzrostu bym mu zabrał, bo nie sięgam do bezpieczników w domu.
Czarny Iwan: Umiejętności pisania na 4 strony o grze, z której normalny redaktor wycisnąłby górą jedną. ;)
Qn`ik: Wielki spokój ducha godny wojownika i ascety. :)
eldo: Te seksowne spodenki w których śmiga na rowerku. :)
Ghost: Przemianę materii, facet je więcej ode mnie, a jest szczuplejszy.
Hut: Sporo fajnych gier na PS2.

7. Co chciałbyś mu dać, czego on nie ma:

Mac Abra: Punktualność? Wewnętrzny przymus zrobienia wszystkiego, co się powinno zrobić, bez wcześniejszego przyłożenia brzytwy do kącika oka?
Smuggler: Nieco jadu.
gem: Okulary. By mógł zobaczyć, że ta cała manga to crap.
de Tiges: Więcej krytycyzmu. Szczególnie jeżeli chodzi o beznadziejne zręcznościówki, które uważa za symulacje jazdy. :)
Czarny Iwan: Złoty sygnet i kolczyki oraz opaskę na lewe oko. Z tą brodą - wypisz, wymaluj, byłby pirat!
Qn`ik: Worek, krzywą lachę, czerwony kubraczek i hołhołhoł!
eldo: Rozum, bo ta cała manga...
Ghost: Depilator. Te owłosione nogi... bleee.
Hut: Smoka! Wtajemniczeni wiedzą. Boooooże, jak on podąża za mną wzrokiem...

8. Jeśli miałbyś go określić, najlepiej jednym słowem, to byłoby to:

Mac Abra: Jednym się nie da. Czasem mam wręcz chęć użyć dłuższej wiązanki. Ale ogólnie i obiektywnie rzecz biorąc, to spoko gość. Czasem nawet za spoko - ale któż jest doskonały?
Smuggler: Ciekawe, czemu Mac Abra przy tym spojrzał na mnie? Ale wracając do Allora: wyluzowany luzak z gatunku "spoko, nie pali się, zdążym... hmm...!". :) Dodać należy jednak, że zwykle zdąża.
gem: Mañana. :)
de Tiges: Jednym? No, może dwoma: siła spokoju.
Czarny Iwan: Pokemon? Heh. Al to w porządku gość.
Qn`ik: Jednym? Spróbuję: sympatycznyispolegliwyfacetchoćmógłbybyćpunktualniejszy.
eldo: Kamper.
Ghost: Flegmatyk.
Hut: Jednak Drwal.

Allor

1. **Która gra (od 13/2003 do dziś) jest dla ciebie najmilszym zaskoczeniem:** Far Cry (powody wymieniali inni) i Tribes: Vengeance.
2. **Największe rozczarowanie tego czasu:** Doom 3. Nie to, żebym na niego specjalnie czekał, ale i tak wystarczyło. I jeszcze strategia EA w Śródziemiu - moim zdaniem, najgorszy ich tytuł w tym roku.
3. **Najlepszy film w tym roku:** wygląda na to, że „Iniemamocni", choć premiera dopiero przede mną. A poza tym „Shrek II".
4. **Największe kinowe rozczarowanie:** „Iniemamocni" - jeśli tylko nie będzie tak dobry, na jaki się zapowiada. :)
5. **Co zmieniłeś w komputerze domowym przez ten czas:** zrobiłem drugi, więc w zasadzie wszystko, prócz karty graficznej (miała mniej niż rok) i muzycznej.
6. **A co chciałbyś zmienić w przyszłym:** kartę graficzną.
7. **Co cię (ogólnie) najbardziej ucieszyło w 2004:** w końcu miałem wakacje z dala od Wrocławia. :)
8. **A co zmartwiło:** śmierć ojca.
9. **Dokończ zdanie: "Gdy patrzę na gry wyprodukowane w 2004 i przypominam sobie gry z 1994, to"...** żałuję, że nie mam tyle czasu, co wtedy, bo dobrych gier jest obecnie po prostu za dużo jak na dzień mający jedynie 24 godziny.
10. **Gierkowo-branżowy knot roku:** Codename Panzers - zarówno jeśli chodzi o sprawy techniczne (problemy z uruchomieniem), jak i wielki szum historycznych dyletantów o to, że nie wszyscy są dyletantami.
11. **Czego byś życzył czytelnikom CDA w 2005:** lepszych gier, tańszego sprzętu, mnóstwa czasu i góry pieniędzy, chociaż przede wszystkim dużo szczęścia, bo to w sumie najważniejsze.

Z-cyber
www.z-cyber.net
PERFEKCJA TKWI W SZCZEGÓŁACH
Z-cyber MP3 PLAYER
Z-cyber AIR-WAVE
...I SŁYCHAĆ MP3
Wyłączny dystrybutor produktów Z-Cyber w Polsce: megabajt Megabajt Sp. z o.o. www.megabajt.com.pl
AIR-WAVE
Radiowy transmiter MP3 i słuchasz MP3 przez radio.
cena 99 PLN*
MACER
cena 199 PLN* wersja 128MB
MP3 Player, cyfrowy dyktafon, cyfrowy tuner FM, dysk przenośny USB, kolorowy wyświetlacz LCD, dostępne wersje 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1 GB.
TORPEDO
cena 239 PLN* wersja 128MB
MP3 Player, cyfrowy dyktafon, radio FM, dysk przenosny USB, 7-stopniowy equalizer, dostępne wersje 128 MB, 256 MB, 512 MB.
iDRIVE
cena 269 PLN* wersja 1GB
Miniaturowy dysk twardy USB 2.0, do 20 GB w portfelu, dostępne wersje 1 GB, 2 GB, 15 GB, 20 GB.
* rekomendowana cena detaliczna brutto

- PRODUCENT: VALVE
- DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
- CENA: 139
- WWW.HALF-LIFE2.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIV 1,2 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

XIII numer

HUT SĘDZIMIR | GABE NEWELL DOTRZYMUJE SŁOWA

W każdej dziedzinie ludzkiej działalności twórczej – w literaturze, rzeźbie, kinie, muzyce, cholera, nawet szydełkowaniu – raz na jakiś czas zdarzają się dzieła wyjątkowe, wiekopomne, zasługujące na miano „kamieni milowych".

Są to rzeczy albo przełomowe, gatunek rewolucjonizujące, albo takie, które w ramach pewnych wcześniej już ustalonych kanonów stanowią formę najdoskonalszą, najbardziej pełną. **Half-Life 2 rewolucją w żadnym przypadku nie jest.** A jednak w historii tej dziedziny ludzkiej kreatywności, która nosi nazwę „gry komputerowe", najnowsze dziecko studia Valve, długo wyczekiwane i powite w prawdziwych boleściach, zasługuje na stałe miejsce. Tak jak pięć lat temu jego starszy brat, Half-Life. A co ciekawsze, zasługuje na to miejsce z tych samych powodów. Daleko jednak nowej części przygód Gordona Freemana do typowego sequela, banalnej powtórki z rozrywki...

Historia według Mike'a Harringtona

Kiedy w 1998 roku do sklepów trafiła – dodajmy, że z rocznym poślizgiem!!! - pierwsza część gry Half-Life, fani gier komputerowych byli już na dobre obłaskawieni z gatunkiem, który wtedy nazywaliśmy jeszcze FPP, a teraz mówimy na niego FPS. Przed Half-Life'm graliśmy w trylogię gier id Software – od Wolfensteina, przez Dooma po Quake'a – oraz kilka innych całkiem niezłych produkcji – m.in. Unreal, Hexen, Blood 2, Shogo. To jednak właśnie Half-Life uznany został za objawienie, za najlepszy ówczesny FPP-ek - i jeszcze długo, długo po premierze cieszył się tą opinią. To Half-Life zdobył ponad 50 nagród „Gry roku" przyznawanych przez branżowe magazyny i serwisy internetowe. To Half-Life stał się podstawą najpopularniejszego dziś na świecie sieciowego shootera (mowa oczywiście o Counter-Strike'u). Całkiem nieźle jak na grę dwóch eks-programistów Microsoftu, Gabe'a Newella i Mike'a Harringtona (odszedł z firmy przed rozpoczęciem prac nad HL2), którzy stworzyli ją wraz z niewielkim zespołem bez żadnego wcześniejszego doświadczenia z grami, za pieniądze z odprawy od Billa Gatesa.

Dlaczego? Przede wszystkim Half-Life był **pierwszą grą w tym gatunku, która została zaprojektowana jak film** – z rozbudowaną, pełną zwrotów akcji fabułą, która działała na emocje

Ale ładny piesek... Jak się wabi?

HALF-LIFE 2

Jaką edycję podać?

Half-Life 2 to pierwsza gra, która ukazała się w tylu różnych edycjach. W Polsce możemy kupić wersję standardową (Half-Life 2 + Counter-Strike: Source) z okładką z Gordonem Freemanem (cena 139 zł), a od 10 grudnia także edycję kolekcjonerską z dodatkową grą Half-Life: Source (oryginalny Half-Life na silniczku Source) i możliwością późniejszego ściągnięcia popularnego modu *Day Of Defeat*, również w wersji Source, koszulką, anglojęzyczną książką-poradnikiem i kilkoma innymi gadżetami. W USA wersja standardowa sprzedawana jest w trzech wersjach okładki z Freemanem, Dr Kleinerem i Alyx Vance. Ponadto przez Steam można też ściągnąć wersję Silver (odpowiednik wersji kolekcjonerskiej bez „fizycznych" dodatków) oraz wersję Gold (dokładny odpowiednik wersji kolekcjonerskiej z gadżetami dosyłanymi pocztą).

Instalacja napędzana parą

Half-Life 2 to bodaj pierwsza gra komputerowa, która wymaga rejestracji przez Internet nawet wtedy, kiedy chcesz grać wyłącznie w tę jej część, która jest przeznaczona dla jednego gracza. Co więcej, rejestracja ta wiąże się z obowiązkowym założeniem bezpłatnego konta w serwisie Steam (z ang. para – zobaczcie, jak pasuje to do nazwy firmy – Valve, czyli Zawór). Steam to pomysł dość rewolucyjny - serwis internetowy, który umożliwia ściąganie gier i dodatków do nich bezpośrednio od producenta, z pominięciem dystrybutora, hurtownika, sprzedawcy w sklepie itd. Teoretycznie pozwala na obniżenie ceny gier na rynkach zachodnich, praktycznie zaś jest jedynie narzędziem, dzięki któremu Valve zarabia więcej na produkcie - niestety HL2 w Steamie kosztuje niemal tyle samo co w pudełku. Trudno jednak pojąć, dlaczego kupioną w sklepie grę należy w serwisie tym rejestrować (na szczęście jednorazowo, a nie przy każdym uruchomieniu) – piraci przecież i tak złamią to zabezpieczenie (już to zrobili!), a wielu uczciwych klientów w „mniej internetowych" krajach (np. w... Polsce) może mieć kłopoty z rozpoczęciem zabawy.

Tak czy owak rejestracja Half-Life'a 2 trwała ponad 20 minut i nie ukrywam, że było to dość denerwujące. Gra zresztą instalacji nie ułatwia ani trochę i zmusza cię nawet do przeczytania (a przynajmniej „przewinięcia") całej licencji użytkownika i dopiero po tym aktywuje przycisk Install. Poza tym przeniesienie zawartości pięciu kompaktów na twardy dysk to również mniej więcej 25-30 minut czasu. **Łącznie, zanim zobaczysz na pulpicie ikonki Half-Life'a 2 i Counter-Strike: Source, mija około godziny.** Przy okazji w dniu premiery wyszedł jeszcze jeden babol – Half-Life 2 wymaga zainstalowania modułu sieciowego (Counter-Strike: Source), nawet jeśli chcesz grać tylko w single'a. Valve obiecało wypuszczenie stosowanej łatki, ale w momencie wysyłania magazynu do druku jeszcze się ona nie ukazała).

Ekran główny serwisu WWW usługi Steam.

Programiści z Valve chcieli najwyraźniej zebrać w jednej grze wszystko to, co w wydanych do tej pory FPS-ach uznali za ciekawe.

gracza, zaskakiwała, wzbudzała strach, wywoływała sympatię do postaci, jakie Gordon Freeman spotykał w korytarzach tajnego kompleksu naukowego Black Mesa. **Ta gra po prostu nie pozostawiała obojętnym.** I to właśnie, w połączeniu z efektowną grafiką (engine Half-Life'a był potem wykorzystywany w kilkudziesięciu innych produkcjach), realnym AI przeciwników oraz otworzeniem gry dla graczy (Valve cały czas wspiera społeczność „modyfikatorów" swojej gry), zadecydowało o sukcesie pierwszej części przygód milczącego naukowca. Teraz zaś, oczywiście w nowym wydaniu sprawia, że również Half-Life 2 jest grą, którą długo pamiętać będziemy. Podobieństw między obydwoma tytułami jest zresztą więcej.

Marc Laidlaw snuje historię

By zacząć grę, musisz przebrnąć przez nietypowy i dość kontrowersyjny proces instalacji, o którym więcej przeczytasz w stosownej ramce. A kiedy zaczniesz grę... Powrócą wspomnienia. Podobnie jak pierwszy HL, również „dwójka" rozpoczyna się w wagoniku kolejki, która jednak tym razem zmierza nie do laboratoriów Black Mesy, a do miasta City 17. Nie wiesz, ile czasu minęło od wcześniejszych wydarzeń, nie wiesz dokładnie, co działo się w tym czasie, a jedyną rzeczą, która łączy fabuły obu gier, jest początkowa sekwencja gry z G-Manem, enigmatycznym „facetem z walizką", który na końcu Half-Life'a groził ci śmiercią, teraz zaś każe zmierzyć się z nowym wyzwaniem. Wkrótce jednak na ekranie pojawiają się inni starzy znajomi z poprzedniej gry Valve – strażnik Barney (to na tej postaci koncentrował się dodatek Blue Shift) czy naukowcy Kleiner i Vance. Inna znajoma twarz z Black Mesy to doktor Wallace Breen, tym razem twój główny (czy na pewno?) przeciwnik - człowiek, który wraz z Combine, nieznaną, otoczoną tajemnicą frakcją (rasą? siłą?) już doprowadził do zniewolenia ludzkości w totalitarnym państwie – a jego kompletne plany są dużo bardziej przerażające.

Fabuła nowego Half-Life'a – ponownie stworzona przez Marca Laidlawa - jest **równie inteligentna jak historia opowiedziana w jego poprzedniku** i pozostawia niemal tyle samo znaków zapytania, furtek, które być może zostaną rozwinięte w dodatkach czy kolejnej części gry. W niektórych momentach możesz nawet odnieść wrażenie, że HL2 to środek zaplanowanej z rozmachem trylogii. Zaletą tej fabuły jest to, że nawet nie znając wcześniejszej produkcji Valve, bez kłopotu zrozumiesz wszystkie niuanse opowieści. A jednocześnie, jeśli znasz dobrze pierwszego Half-Life'a, znajdziesz tu postaci i sytuacje, które w oczywisty sposób do niego nawiązują – albo w stylu „mrugnięcia okiem" do fanów (np. sekwencja z teleportem w laboratorium Kleinera), albo na zasadzie *„teraz, z nową technologią zrobilibyśmy to lepiej, o, właśnie tak..."*.

Ken Birdwell wywołuje uśmiech

Pisząc o postaciach występujących w Half-Life'ie 2, **nie sposób nie wspomnieć o szczegółach, z jakimi oddano ich gestykulację, mimikę, sposób wysławiania się.** Ken Birdwell, animator postaci z Valve, przygotowując się do pracy, przestudiował podobno podręcznik doktora Paula Ekmana, psychologa, który opisał zachowania mięśni twarzy w różnych sytuacjach – podczas kłamstwa, złości, smutku itd. Odkrycia Ekmana są wykorzystywane przez amerykańskich policjantów, którzy dzięki nim uczą się czytać prawdziwe intencje przesłuchiwanych osób z ich twarzy. Intencje, podtekst wypowiedzi

Manhacks - latające piły.

Są i pajączaki...

Dlaczego nie 10?

Wielu z was może dziwić ocena 9+/10, skoro gra opisywana jest jako tytuł w 100% wypełniający kanon gatunku FPS – tym bardziej że Far Cry otrzymał u nas ocenę 10/10. Obie te gry reprezentują bardzo zbliżony poziom, zarówno jeśli chodzi o grywalność, jak i o zastosowaną technologię, a wybór, która z nich jest lepsza, zależy przede wszystkim od osobistych gustów każdego gracza. Najwyższa ocena dla gry Far Cry przyznana była w pewnym sensie na wyrost, za to, że tytuł ten zaskoczył nas zupełnie i bez szumnych zapowiedzi okazał się jednym z najlepszych FPS-ów w historii. Oceniając Half-Life'a 2 musiśmy natomiast wziąć pod uwagę legendę pierwszej części gry i ogromne oczekiwania graczy związane z jej kontynuacją.

Efektem ich pracy miał być nie przełom, a gra, która w 100% realizuje FPS-owy kanon. Prawie się udało.

Drużyna... Zbiórka!

Jasiu, znowu zrobiłeś imprezę?

Black Hawk Down?

i emocje z nią związane, można też czytać z twarzy bohaterów gry – **jak w żadnym innym FPS-ie są oni plastyczni, ludzcy, po prostu prawdziwi**.

Nie tylko twarze, ale również ciała postaci animowane są bardzo realistycznie. Bardzo rzadko, sporadycznie zdarzają się w grze sytuacje, w których postacie pojawiające się na ekranie poruszają się niezgodnie z zasadami fizyki i rozsądku. Zwykle ich ruch przedstawiony jest wraz z wszystkimi niuansami, które towarzyszą krokom prawdziwych ludzi (kołysanie bioder, sposób obracania się). To samo dotyczy przeciwników Freemana, a absolutnie **największą rewelacją pod względem animacji w grze jest Dog, robot należący do Alyx Vance**, który mimo swojej mechanicznej konstrukcji zachowuje się i porusza w sposób bardzo psi, zwierzęcy. Znów można powiedzieć, że to drobiazg. Ale to właśnie dzięki takim drobiazgom gra jest wielka i ma klimat.

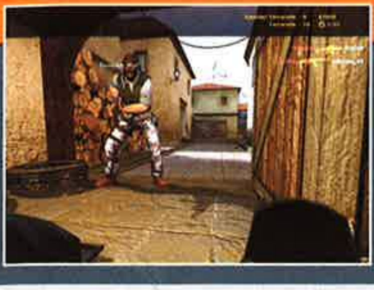
Wspomnienia z dzieciństwa Wiktora Antonowa

Bardzo ważnym bohaterem Half-Life'a 2 jest także samo miasto City 17. To tutaj toczy się większość z **14 rozdziałów**, na jakie gra jest podzielona – choć różne jego części oferują zupełnie różne przeżycia. Pierwsze chwile spędzone w tej przygnębiającej metropolii to poczucie zagubienia, a chwilę potem paniczna walka o przeżycie i bieg przed siebie w nieznane, byle tylko uciec Metroglinom. Kiedy wrócisz tu po krótkiej wycieczce „za miasto" (wpierw do nadmorskiej bazy buntujących się przeciw Breenowi i Combine rebeliantów, potem, by jednego z nich uratować z więzienia), **City 17 stanie się areną partyzanckiej wojny z przeważającymi siłami wroga**, który nie waha się użyć przeciwko twojemu niewielkiemu oddziałowi snajperów i potężnych, pajęczonogich robotów (wszyscy znacie je na pewno z filmiku promującego Half-Life'a 2 na targach E3). W finale gry będziesz mógł spojrzeć na miasto z wysokości, ze szczytu Cytadeli, która pnie się w samym środku City 17 aż do samego nieba. W każdym z tych momentów miasto będzie budzić w tobie emocje – na początku poniży i zaszczuje, potem da chwile euforii, w końcu zaś nadziei, że kiedy zabraknie Breena, jego mieszkańcy wyrwą się wreszcie z orwellowskiego koszmaru.

Nie dziwi mnie, że pomysł na osadzenie akcji gry w takim właśnie przygnębiającym, szarym miejscu wyszedł od Wiktora Antonowa, urodzonego w Rumunii dyrektora artystycznego Valve. City17, z patrolującymi ulice anonimowymi, brutalnymi Metroglinami, z monitorami emitującymi bez przerwy przemówienia Breena, z odrapanym tynkiem kamienic, z opuszczonymi bocznicami kolejowymi i wrakami samochodów stylizowanych na Trabanty i Zaporożce, **to miasto inspirowane ulicami Polski, Czech i NRD z najmroźniejszych lat okresu Zimnej Wojny**. Klimat, jaki tu panuje, jest niesamowity, przejmujący do szpiku kości. To chyba najbardziej charakterystyczna, zapadająca w pamięć lokacja z wszystkich gier wydanych na przestrzeni ostatnich 12 miesięcy. Dużą rolę w budowaniu tego klimatu odgrywa też **bardzo oszczędne wykorzystanie muzyki**, która pojawia się rzadko, podkreślając tylko doskonale wybrane momenty gry, przez większą jej część ustępując miejsca efektom dźwiękowym (zazwyczaj odgłosom wystrzałów). Inne lokacje występujące w grze również mają swój 'feeling' i atmosferę, są jednak odro-

Źródło dla wielu (graczy)

Mieszane uczucia budzi sposób, w jaki Valve rozwiązało kwestię modułu przeznaczonego dla wielu graczy. Zamiast specjalnego trybu gry wykorzystującego mapy (np. tą, na której walczysz z helikopterem bojowym), a przede wszystkim bronie z Half-Life'a 2 (Gravity Gun!!!), dostajemy Counter-Strike'a w wersji Source, a więc odpalonego na nowym silniczku graficznym firmy. Co więcej to niemal ten sam Counter-Strike, który pojawił się pięć lat temu jako stworzony przez fanów mod do oryginalnego Half-Life'a – zawiera te same, w niewielkim tylko stopniu zmienione mapy i bronie... To oczywiście świetny online'owy shooter, świadczy o tym chociażby jego popularność (wciąż jest na samym szczycie gier rozgrywanych przez Internet), jednak nie sposób pozbyć się uczucia, że takie rozwiązanie jest połowiczne i zapewne zawiedzie pokaźną grupę graczy.



binę mniej ciekawe niż City17 – może z wyjątkiem miasteczka Ravensholme, prawdziwie gotyckiego horroru w środku totalitarnego koszmaru (zobaczycie sami, he, he, he...).

Sztuczna inteligencja Steve'a Bonda

Dlatego tak wiele miejsca poświęcam postaciom i lokacjom gry, że mechanika rozgrywki Half-Life'a 2 to coś, co każdy współczesny gracz zna bardzo dobrze. **Ta gra to FPS z krwi i kości i posiada właściwie wszystko to, co nowoczesna produkcja należąca do tego gatunku mieć powinna.** Tutaj dochodzimy do istoty zarówno samej gry, jak i tej recenzji. Half-Life 2 – może poza jednym wyjątkiem, o którym za chwilę - nie zaskakuje, jeśli chodzi o sposób prowadzenia rozgrywki, mechanizmy, jakimi rządzi się zabawa. Programiści z Valve chcieli najwyraźniej zebrać w jednej grze wszystko to, co w wydanych do tej pory FPS-ach uznali za ciekawe, wprowadzając do gry te elementy w najlepszy osiągalny dla nich sposób – bez błędów, nielogiczności, niepotrzebnego kombinowania. **Efektem ich pracy miał być więc nie przełom, a gra, która w 100% realizuje FPS-owy kanon.** Wirtualny, „growy" odpowiednik wzorca metra z Sevres. **Prawie się udało.**

Co więc tu mamy? **Gra jest liniowa** (nawet jakby za bardzo), podzielona na **14 rozdziałów-misji**, każdy z nich z kilkoma mniejszymi segmentami. Standard, ale dzięki perfekcyjnemu taktowaniu akcji, fabule zwalniającej lub nabierającej dynamiki dokładnie wtedy, kiedy trzeba, ciągle chcesz grać, wchodzisz w świat gry, a jednocześnie cały czas przeżywasz coś innego, bo każdy poziom ma swój charakter i „stajla".

Gracz steruje zasadniczo jedną postacią, Gordonem Freemanem, w kilku momentach dołączają do niego współtowarzysze broni albo sterowani wyłącznie przez algorytmy sztucznej inteligencji (np. Dog), albo reagujący na proste rozkazy („stójcie w miejscu", „idźcie za mną"). Też właściwie standard, ale dzięki emocjom wyrażanym przez postacie i solidnej AI przeżycia płynące z rozgrywki łączą to, co najlepsze w grze w pojedynkę i przez sieć. (W twoim oddziale jest nawet medyk!!!) Twórcą algorytmów sztucznej inteligencji jest po raz kolejny utytułowany koder Steve Bond i to głównie dzięki niemu zarówno twoi kompani, jak i przeciwnicy, zachowują się bardzo realistycznie.

Są tu i „grywalne" pojazdy – buggy i airboat (połączenie motocykla z pontonem) – którymi przemieszczasz się w kilku fragmentach gry. Nic nowego, ale dzięki uproszczonemu sterowaniu kierowanie tymi pojazdami jest bardzo intuicyjne i (w większości przypadków) bezstresowe, a ich wprowadzenie do gry znacznie dynamizuje jej poziomy. Na arsenał dostępnych broni składa się **11 różnych rodzajów uzbrojenia podzielonych na sześć grup** (m.in. broń ręczna, pistolety, karabiny maszynowe, broń biologiczna). Niedużo? Wcale nie, bo ten mini-

City17 będzie budzić w tobie emocje – na początku poniży i zaszczuje, potem da chwilę euforii, a w końcu nadziei, że jego mieszkańcy wyrwą się kiedyś z totalitarnego koszmaru.

Lupka – patent graficzny dla oka miły.

Dog zrobi dla swojej pani wszystko...

Komunistyczna rzeczywistość na kolejowych bocznicach – podobny klimat obiecywali twórcy S.T.A.L.K.E.R.A. Czy wciąż ma on szansę pokonać Half-Life'a 2?

Skok na łom

Sprawa kradzieży kodu Half-Life'a 2 to zaplątana historia, w której każda ze stron ma swoją własną wersję, a fakty trudno oddzielić od plotek, wymysłów i mistyfikacji. Dodatkowo całą rzecz komplikuje fakt, iż kadzież nastąpiła wkrótce po 30 września 2003, czyli tuż po pierwotnej, przez długi czas oficjalnej i niezmiennej, dacie premiery gry – ten zbieg wydarzeń jest doskonałą pożywką dla wszystkich wielbicieli spiskowych teorii, którzy uważają, że cała afera została celowo wywołana przez Valve, by usprawiedliwić niedotrzymanie zapowiadanego terminu wydania gry.

Według oficjalnej wersji zdarzeń – i jej się trzymajmy – do sieci Valve włamał się 21 letni haker z Niemiec, posługujący się pseudonimem Alex G., który przez kilka miesięcy pozostawał niezauważony. Dopiero na początku listopada 2003 roku Gabe Newell, nieco przez przypadek, odkrył nieprawidłowości w działaniu swojego i kilku innych komputerów firmowej sieci. Kiedy haker zorientował się, że został wykryty wypuścił wszystko, co udało mu się ściągnąć, do serwisów peer-2-peer. Wykradzionemu kodowi daleko było do wersji finalnej – sama gra była zresztą wtedy w rozsypce – ale mimo wszystko zawierał on kilka ważnych z technologicznego punktu widzenia rozwiązań engine'a Source.

Kradzież kodu, związane z tym zamieszanie, konieczność uszczelnienia zabezpieczeń firmowej sieci komputerowej, oraz poważny (już kolejny po niedotrzymaniu terminu premiery) cios, jakim dla morale pracowników Valve okazała się afera niemal zatrzymał prace nad grą.

Dopiero na początku 2004 roku ruszyły one ponownie i dopiero wtedy gra zaczęła układać się w całość. Mniej więcej w tym samym czasie Gabe Newell otrzymał list od hakera, który włamał się wcześniej do sieci jego firmy. Trudno pojąć jego intencje, tym bardziej, że to właśnie dzięki temu e-mailowi udało się go ostatecznie złapać – Newell wciągnął hakera w pułapkę, obiecując mu pracę w swojej firmie, a następnie, dzięki współpracy niemieckiej policji, udało się go ująć kiedy wylatywał do Stanów Zjednoczonych na umówioną rzekomą rozmowę kwalifikacyjno-zapoznawczą. Haker był na tyle łatwowierny, że w jednym z maili spytał nawet, czy jego brat i ojciec mogą również przylecieć (oczywiście na koszt Valve). Co ciekawe okazało się, że nie tylko Valve padło ofiarą niemieckiego speca od komputerów – Alex G. był także autorem kilku bardzo groźnych wirusów z Phatbot na czele.

Half-Life 2 wygląda fenomenalnie, a to, co widzisz na ekranie, zdaje się prawdziwym wirtualnym światem wyświetlanym na żywo na twoim monitorze.

No i nie mówcie, że ludzie z Valve nie widzieli Starship Troopers.

Był Latający Holender, będzie latająca piła.

malizm sprawia, że w naturalny sposób dobierasz odpowiednią broń do sytuacji i przeciwnika (każdy czuje, kiedy lepszy jest rewolwer, a kiedy karabin maszynowy), bronie są stosunkowo realistyczne (chociaż futurystyczne), a mimo to znalazło się też miejsce na urządzenia nietypowe...

Isaac Newton skacze z radości

Nietypowe, bo jest coś, co w tym „halflajfie" jest „nowe", „pierwsze" i „premierowe". Znów jednak nie chodzi o żaden odkrywczy pomysł, a raczej o coś, do czego wielu się wcześniej przymierzało, a nikomu to nie wyszło. **Gra Valve jest bodaj pierwszym tytułem – a na pewno pierwszym FPS-em – w którym udało się stworzyć tak wierny rzeczywistości model fizyczny wirtualnego świata.** Chwalił się tym już Deus Ex: Inivisble War, miał to mieć Doom 3, widzieliśmy to na filmikach ze S.T.A.L.K.E.R., ale to właśnie Half-Life 2 jest pierwszą produkcją, w której **cały świat gry i wszystkie znajdujące się w nim przedmioty podlegają tym samym, niezmiennym i sensownym zasadom grawitacji, tarcia i bezwładności.**

Tu do akcji wkracza najciekawsza zabawka gry, Gravity Gun - urządzenie, którym możesz np. chwycić ostrze piły tarczowej, przyciągnąć je do siebie, a następnie rzucić w stronę nadbiegających przeciwników. Efekt takiej akcji będzie następujący – ostrze przetnie wrogów w pół, a następnie wbije się w ścianę. Grawitacyjne działko m.in. pozwoli ci również osłonić się przed ostrzałem wyrwanym ze ściany kaloryferem lub też rzucić w przeciwnika puszką farby, która rozleje się zgodnie z prawami fizyki na jego ciele. Takie igraszki mogą się jednak źle skończyć, bo **potwory również wykorzystują zasady fizyki**, np. niszcząc podporę podestu, na którym stoisz, czy rzucając w ciebie beczkami. Przyznaję, że i w tej grze modelowi fizyki zdarzają się kiksy, ale są one niemal niezauważalne w porównaniu z lekkimi jak piórko trupami w DX: Invisible War. Przy tamtej grze Isaac Newton przewracałby się w grobie – przy tej skakałaby z radości.

Wysoka jakość, jaką Valve wycisnęło z licencjonowanego modelu fizyki Havok, widoczna jest również w autorskim, opracowanym przez firmę silniczku graficznym Source. I znów – **engine gry nie zaskakuje efektami, patentami, jakich nie widzieliśmy tu, tam czy gdzie indziej**. Więcej nawet, brakuje w nim niesamowitego, ale przez to również odrobinę nierealnego i plastikowego oświetlania i gry cieni z Dooma 3. **Jednak nawet bez nich Half-Life 2 wygląda fenomenalnie**, a to, co widzisz na ekranie, zdaje się prawdziwym, wirtualnym światem na żywo wyświetlanym na twoim monitorze, a nie komputerowym, sztucznym tworem. Wymagania gry są oczywiście spore, ale jak najbardziej rozsądne, biorąc pod uwagę jakość grafiki. Dobrze to wróży grom, które będą licencjonować silniczek Source, oraz twórcom przyszłych modów.

John Carmack górą?

Założeniem Valve było stworzenie FPS-a bezbłędnego, wzorcowego, **gra jednak ma kilka drobnych błędów**, które co prawda występują rzadko i bardzo nie bolą, ale nie pozwalają przyznać temu tytułowi najwyższej oceny. Najczęściej występujące bugi to te związane z próbami perfidnego, niezgodnego z zamysłem projektantów poziomów, wyko-

tego jeszcze nie było

!

w kioskach i salonach prasowych

Zombie Basketball

Podczas prac nad grą programiści tworzyli wiele specjalnych testowych poziomów, które z oczywistych względów nie trafiły do ostatecznej wersji Half-Life'a 2. Jednym z nich był poziom o nazwie Zombie Basketball, który wykorzystywano sprawdzając możliwości modelu fizyki zastosowanego w grze. Na czym polegała zabawa w Zombie Basketball? Chodziło o to, by złapać zombiaka w fale działka grawitacyjnego i przerzucić go przez specjalną obręcz, tak by wylądował w koszu na śmieci. Pierwsze spotkanie z Dogiem w finalnej wersji gry inspirowane jest właśnie tym poziomem testowym.

Inny „kultowy" testowy poziom gry to Get Your Free TVs rozgrywający się podczas zamieszek i starć z Metrocops na ulicach City 17. To właśnie ta sekwencja przekonała Gabe'a Newella, że jego zespół jest na dobrej drodze, by stworzyć godnego następcę Half-Life'a – po jej obejrzeniu dał projektowi „zielone światło".

Wbrew pozorom to nie Medal of Honor

rzystania pojazdów – mają wtedy tendencje do blokowania się. Kilka razy zawiódł mnie model fizyki – rzucane telewizory są zbyt lekkie, raz wpadając pod pociąg zostałem wyrzucony na kilkadziesiąt metrów w niebo, kiedy indziej próbując uciec potworowi wciągającemu ofiary zwisającą z sufitu macką, utknąłem w ścianie na połowie jej wysokości. **Brak dynamicznego oświetlenia** odbija się na tym, że nie można – jak w doomowym silniczku Carmacka – pchnąć reflektorów i lamp. To rzuca się w oczy w grze, która dzięki świetnemu modelowi fizyki jest bardzo interaktywna i wręcz do takiego interaktywnego kombinowania zachęca.

Mało ciekawie wyglądają również eksplozje, co jest ewidentnym niedociągnięciem w FPS-ie, którego poziomy pełne są eksplodujących beczek, a przygotowane przez twórców sytuacje wręcz wymuszają ich „użycie" (pod względem grywalności jest to zresztą rewelacja!). Trudno również jednoznacznie ocenić tę część gry, która jest przeznaczona dla wielu graczy – komentarz na ten temat znajdziecie w ramce. Redakcja narzekała też na brak „widocznych" rąk podczas podnoszenia przedmiotów i brak odgłosów stąpania po różnych powierzchniach, ale to już drobiazgi raczej estetyczne.

Gabe Newell dotrzymuje słowa

Czas na werdykt. Każda gra tego kalibru musi się zmierzyć z ogromnymi oczekiwaniami, a w tym przypadku, ze względu na aferę z kradzieżą kodu i przesuwaną - jak się zdawało bez końca - datą premiery, uwaga i nadzieje graczy były jeszcze większe. **By oczekiwaniom tym sprostać, Half-Life 2 musiałby być perfekcyjny, pozbawiony jakichkolwiek błędów i kontrowersyjnych rozwiązań,** tymczasem, o czym świadczy poprzedni akapit, gra ta ma ich trochę - niewiele, ale jednak. Czy jednak należy krytykować grę za to, że nie sprostała nierealnym, wygórowanym oczekiwaniom? Moim zdaniem - **nie**, szczególnie jeśli jest to najlepszy FPS wydany w tym roku na PC i jeden z kilku najlepszych gier tego gatunku w całej jego historii.

Kiedy w marcu 2003 roku Gabe Newell potwierdził oficjalnie, że prace nad drugim „halflajfem" trwają, obiecał fanom, że będzie to FPS równie ponadczasowy jak jego poprzednik. Słowa dotrzymał. **|CDA|**

9+

GRYWALNOŚĆ		9
VIDEO		9
AUDIO		9

WERDYKT

- \+ ma wszystko, co powinno być w FPS-ie...
- \+ ...i wszystko to zrealizowane jest niemal bezbłędnie...
- \+ wygląda rewelacyjnie...
- \+ i ma doskonały model fizyki
- \+ ...a poza tym – to Half-Life 2, ziomuś!
- − drobne bugi
- − nie można niszczyć źródeł światła
- − multiplayer tylko w formie Counter-Strike: Source
- − kłopotliwa instalacja gry

XIII numer

- PRODUCENT: SEGA
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.SIGAMES.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 600 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 13/2004 CD 13/2004

ELD | KONIEC HEGEMONII SI!

FOOTBALL MANAGER 2005

Tę historię już wszyscy znamy. Z takich czy innych powodów drogi Eidos i Sports Interactive, czyli twórców Championship Managera, rozeszły się na dobre. Pracę nad Championship Managerem 5 kontynuują w Eidos nowi ludzie, a chłopaki ze Sports Interactive związali się z Sega i owoc tej współpracy nazwali Football Managerem.

Przywalę od razu z grubej rury i przyznam, że Football Manager 2005 nie przypadł mi do gustu w tak dużym stopniu jak Total Club Manager 2005. Tak, tak... takiemu fanatykowi Championship Managera, grającemu w niego od dekady, bardziej do gustu przypadł nowy Total Club Manager! I to mimo faktu, że **Football Manager to kontynuacja Championshipa w najczystszej postaci. Problem w tym, że oczekiwałem po tej grze czegoś więcej.**

CM = FM

Owszem, zmieniono nazwę, barwy klubowe, trochę poprawiono engine i rozbudowano z lekka kilka rzeczy - ale jednak to jest dalej stary dobry Championship Manager, ze wszystkimi wadami i zaletami „czwórki". Tym razem jednak wady są dużo bardziej widoczne.

Wyrównać szansę

Cóż takiego zatem mnie irytuje w Football Managerze 2005? **Bardzo słabe AI komputera.** W zasadzie nic nie poprawiono od CM 4, skutkiem czego mamy do czynienia z powielaniem tych samych, znajomych wręcz, błędów w AI. A może nie tyle błędów, co wysiłków, by skompensować jej niedostatki w sposób niekoniecznie zgodny z fair-play. Czyli, jak to powiada mój kumpel (pozdro, Lister!) - wyrównywaniem szans przez komputer.

Zacznijmy od transferów. Pojąć nie mogę, **na jakiej zasadzie kluby kierowane przez komputer sprzedają między sobą piłkarzy poniżej wartości rynkowej,** natomiast ja na każdy transfer muszę wydać średnio dwa, trzy razy więcej, niż wart jest kopacz. Ale to nic w porównaniu do samych meczyów.

Kontry dwie

Tu komputer wyrównuje swoje szanse w jeszcze mniej wyrachowany sposób. Mianowicie, kiedy masz drużynę lepszą, kiedy każdy z twoich piłkarzy przewyższa komputerowych grajków o dwie klasy, kiedy nie schodzisz z połowy przeciwnika, a twoi napastnicy marnują sytuację za sytuacją (o czym później), to **możesz być pewny, że nagle nastąpią 2-4 minuty, w przeciągu których nastąpią dwie kontry komputera zakończone dwiema bramkami!**

To jakaś totalna bzdura! Gram z Katowicami u siebie (Wisłą), od 30 minuty z przewagą jednego zawodnika i cisnę nieprawdopodobnie. Nagle ni z tego, ni z owego dwie akcje Katowic w przeciągu trzech minut, dwa strzały - i dwie bramki!
Mecz zakończył się wynikiem 2:2, a moje statystyki to 32 strzały, w tym 20 celnych. OK, takie cuda się zdarzają, ale nie w każdym lub PRAWIE każdym meczu!!!

Obrona Częstochowy

Inny przykład. Mecz pucharowy, do końca 10 minut, wynik gwarantuje mi awans, więc cofam moich kopacz do „obrony Częstochowy". I tu rzecz zastanawiająca. Historia się powtarza, przeciwnik strzela dwie bramki w ciągu czterech minut. Obie... z kontry. Myślałem zawsze, że wycofanie drużyny, wzmocnienie defensywy i obrona na polu karnym polega na tym, że moi piłkarze stoją w obrębie szesnastki i ekspediują piłkę byle dalej od bramki. Tymczasem w obu przypadkach cały mój zespół znajdował się na połowie przeciwnika i komputer spokojnie wyprowadzał sobie kontrę, w której dwóch napastników miało przed sobą tylko bramkarza. A już zabawnie wyglądało, jak moi środkowi obrońcy rozbiegali się na boki, by przypadkiem nie znaleźć się w pobliżu napastników komputera.

FOOTBAAL MANAGER 2005

Oczekiwałem nowej jakości. Dostałem kalkę CHM 4 z bardzo słabym AI.

XIII numer

Są takie mecze...

Najgorsze, że **są też takie mecze, których nie idzie wygrać, bo... nie.** Lech - Wisła. Ostatnia drużyna w tabeli raczej nie powinna nastręczyć żadnych kłopotów rozpędzonym Wiślakom. Wyskakuję w tradycyjnym ustawieniu, w najsilniejszym składzie, który wcześniej w Pucharze Polskim łatwo wygrał z Kolejorzem. Tymczasem mecz kończy się 4:1 dla Lecha i dwoma czerwonymi kartkami dla mnie. Moja reakcja (według żony, ja byłem wówczas wamoku) to okrzyk „Jezus Maria... K*** mać!!!" i uderzenie głową w klawiaturę - w rezultacie restart systemu. ;) Po ochłonięciu podchodzę do meczu jeszcze raz. Zmieniam skład, ustawienie, mentalność i styl gry. Znowu 1:4 i dwie czerwone! Co jest? Siedem (słownie: SIEDEM) razy wkurzony stosowałem zagrywkę „load" i zmieniałem wszystko, co mogłem zmienić. ZAWSZE 1:4 i czerwone kartoniki. Widać, komputer ma zawsze rację albo taka była wola niebios. (Wola nieba, wola nieba – z nią się zawsze zgadzać trzeba. Skąd to cytat, panowie i panie?)

Bodiczkiem, go, bodiczkiem?

Irytują mnie potwornie jeszcze inne sprawy. **Ilość strzałów w czasie spotkania bardziej przypomina mecze hokejowe** - i to NHL. Tak średnio liczba ta oscyluje między 20 a 30, z czego wykorzystywałem co mecz przynajmniej dwie okazje. Jak to się ma do realnych statystyk, mówić nie trzeba. Czasem też, nawet chyba zbyt często, padają hokejowe wyniki w stylu 5:4 albo 4:3. Raz na sezon w porządku, ale nie co - powiedzmy - czwarty, piąty mecz?

Nie ma to jak towarzysko

Mecze towarzyskie, czyli bądź co bądź chyba najlepsze przygotowanie do sezonu. Spędziłem w ciągu dwóch dni w sumie z 10 godzin na próbach umówienia się na mecz towarzyski. Niby jest to łatwe - po prostu proponujemy mecz i już, a tymczasem bez względu na ligę, klasę (lub jej brak) czy okoliczności meczu (dom/wyjazd) odpowiedź przeciwnika zawsze brzmiała **NIE.** Skończyło się na tym, że do sezonu przygotowuję się, grając sparingi z... rezerwami Wisły. Idiotyzm, jakich mało.

Polacy w Brazylii

Inna rzecz, która mnie zdumiała, to przywiązanie Brazylijczyków do Polaków. W trakcie sezonu co chwila jakiś brazylijski klub kupował kogoś z polskiej ligi, więc z ciekawości w przerwie zimowej obejrzałem sobie składy brazylijskich zespołów. I co? Każdy klub miał w składzie 3-4 polskich kopaczy. A to się Janas ucieszy!

No i kolejny kwiatek. Grający w Wiśle Nikola Mijailović został powołany do reprezentacji młodzieżowej swego kraju i... zaginął! (A przecież tam już dawno po wojnie.) Cały czas przy jego nazwisku widniała ikonka, że jest na wyjeździe reprezentacji. Zniknęła dopiero po dwóch miesiącach, gdy następnego dnia rano odpaliłem FM i załadowałem zapisaną grę. Ot, taki drobny bug.

Wytknąć autorom trzeba również **brak muzyki** w Football Managerze. Wiem, zawsze mówiłem, że menedżer piłkarski może bez tego się obejść, ale skoro w TCM 2005 mecze są komentowane (fakt, przez moich „ulubieńców", ale co tam) i można w czasie gry odtwarzać własne mp3, to znaczy, iż podobnie mogłoby być w Football Managerze. Ale nie jest...

Więcej i więcej

Uff... starczy już tego marudzenia. Wyrzuciłem z siebie, co panowie ze Sports Interactive skopali, to z czystym sumieniem mogę napisać o pozytywach gry. Tradycyjnie już chłopcy wykazali się kunsztem, oddając nam do dyspozycji aż **140 lig z ponad 40 krajów.** Rzecz oczywista, jest też nasza liga - pierwsza i druga. Szkoda, że na moje potrzeby nie pomyślano o grywalnej trzeciej lidze, ale i tak słowa szacunku dla panów z SI za to, że w grze znalazły się jednak trzecioligowe ekipy i dzięki temu mogłem wykupić pół składu Śląska. Nic dziwnego, baza danych zawiera aż czternaście tysięcy (**14 000**) klubów piłkarskich, z czego trzy tysiące grywalnych. Nie zapomniano również o aktualizacji samych rozgrywek, dzięki czemu np. w Pucharze UEFA mamy spotkania grupowe. Niestety SI dało plamy, jeśli chodzi o Puchar Polski, bo ten rozgrywany od tego sezonu w nowej, grupowej formule w grze występuje nadal w tradycyjnym systemie przegrywający odpada.

Cyferki i cyfry

Rzecz oczywista, nie tylko aktualizowano bazę danych. Jest kilka dodatków, choć może nieprzełomowych. Tradycyjnie już dodano kilka nowych cyferek w statystykach umiejętności zawodników. Jednak te wszystkie dziesiątki cyferek, zwłaszcza te dotyczące mentalności piłkarza, nie mają porównania do tego, co oferuje nam TCM 2005. Tam tych cyferek jest dużo... mniej, a mentalność symbolizują proste ikonki. I to się lepiej sprawdza...

Nowalijki

Nie ma wielu nowości w Football Managerze 2005, przynajmniej jakichś wpływających znacznie na rozgrywkę.(I to jest wielkie rozczarowanie). Ot, w kwestii składu możemy zasięgnąć opinii naszego asystenta. W CM 4 facet ten pomagał nam ustalić, w jakiej formie znajduje się jaki kopacz. Tu podaje nam dodatkowo swoje sugestie, co do składu, jak i kto był najlepszym/najgorszym zawodnikiem na treningach w tym tygodniu. Całkiem przydatne. Inna ciekawa nowalijka to **ekran wyświetlany przed meczem,** a ukazujący ustawienia taktyczne obu jedenastek oraz składy. Zresztą przed meczem możemy też zdecydować się na „wojnę na słowa". Możemy powiedzieć kilka dosadnych słów na temat menedżera przeciwnika. Zawodnicy dzięki temu czasem teoretycznie bardziej się zmobilizują.

Pozostałe nowości raczej nie wpływają znacząco na rozgrywkę, bo jak wpłynąć mają np. drobiazgowe newsy o występach twoich piłkarzy w kadrze czy rozgrywki juniorów? Reszta rozgrywki jest zaś dokładnie taka sama jak w Championship Managerze 4!

Nowy interfejs

Znany do tej pory interfejs okienek został zastąpiony przez **windowsowe, rozwijane menusy.** Pomysł bardzo dobry, bo szybciej przemieszczamy się pomiędzy obszarami gry. No i dużo ładniej, bardziej estetycznie to wszystko wygląda. Tym bardziej że zwiększono rozdzielczość ekranu do 1024 x 768. To jednak tyczy się tylko menusów, bo gdy przychodzi do meczu, ręce opadają. Niestety, znowu widzimy przesuwające się po „boisku" kółeczka symbolizujące piłkarzy. Lata mijają, a panowie ze Sports Interactive są niewzruszeni. Szkoda, bo Total Club Manager 2005 pokazał, że można zrobić menedżera z doskonałymi animacjami, które do tego dokładnie odzwierciedlają nasze decyzje podejmowane na ławce. Tymczasem „kółeczka" w Football Managerze często przemieszczają się bez większego sensu.

Upadły król

To nie jest gra, jakiej się spodziewałem i jaką obiecywali sami autorzy. Przecież to miał być przełom na miarę starego, dobrego Championship Managera. Tymczasem równie dobrze można było tę grę wydać pod tytułem Championship Manager 04/05.

Cóż, umarł król, niech żyje król! Tym królem jest Total Club Manager 2005. **[CDA]**

Cóż, umarł król, niech żyje król! Tym królem jest Total Club Manager 2005.

7+

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	8
AUDIO	2

WERDYKT

- ⊕ ciągle trochę wciąga :)
- ⊕ udoskonalony CM
- ⊖ FATALNE AI!!!
- ⊖ brak sensownych animacji
- ⊖ dużo słabsze od TCM
- ⊖ jest trochę błędów
- ⊖ powtórka z roz(g)rywki

- PRODUCENT: TIMEGATE STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 119,90 ZŁ
- WWW.TIMEGATESTUDIOS.COM/KOW

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 1,5 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | KOHAN ZNACZY NIEŚMIERTELNY!

KOHAN II
KINGS OF WAR

Ciężki jest los bohaterów fantasy. Ponieważ historie spod znaku magii i miecza to zazwyczaj wieloczęściowe sagi, herosi ci cały czas muszą mierzyć się z tymi samymi, wciąż powracającymi przeciwnikami – najczęściej uosobieniem zła i wszelkiej niegodziwości. Nie inaczej jest w przypadku gry Kohan II: Kings of War. Siły ciemności ponownie podniosły swój paskudny łeb...

A więc – nudy na pudy i kolejny klon Warcrafta? Na szczęście nie. I to NIE zdecydowane, mocne, pełne uznania dla programistów, którzy po raz kolejny dowiedli, **że potrafią stworzyć oryginalną, niebanalną strategię czasu rzeczywistego pełną świeżych pomysłów.** O ile bowiem pod względem fabuły, a raczej stworzonego na potrzeby całej serii uniwersum fantasy Kohan II wypada blado i niczym nie wyróżnia się spośród konkurencji, tak pod względem nietypowych rozwiązań gra ta zasługuje na najwyższe uznanie. Jeśli więc masz już dosyć schematycznych klonów innych RTS-ów, zapraszam do świata Khaldun...

Kohan znaczy nieśmiertelny

A w świecie tym wciąż źle się dzieje. Frakcja Ceyah, (chociaż w poprzednich częściach gry Ceyah [wyznawcy Cienia] zostali niemal całkowicie pokonani), a raczej jej niedobitki wciąż

Kohan II: Kings of War to całkiem solidny pakiet dla lubujących się w fantasy strategów, w którym trudno znaleźć jakiekolwiek słabe punkty.

atakują mniejsze, słabiej bronione osady. Za sprawą tych maruderów pogranicze Istiry stoi w ogniu. Przymierze postanawia więc wysłać tam Naavę Daishan, której zadaniem jest zaprowadzenie porządku na pozbawionych pokoju ziemiach. Misja udaje się tylko połowicznie – wojska Ceyah zostają rozbite, ale pościgowi sił Przymierza uchodzi Melchior, jeden z najbardziej niebezpiecznych wyznawców Cienia.

Wkrótce potem w Kahldun pojawia się pradawna złowroga siła, która może doprowadzić do zagłady całego świata. Nadzieja pojawia się wtedy, kiedy do Naavy dołącza Jonas Teranum - właśnie przebudzony Kohan, nieśmiertelny wojownik, który nigdy się nie narodził i nigdy nie umrze. Pompatyczne? Owszem! Banalne? Ależ tak! Trzeba jednak przyznać, że mimo tych schematycznych pomysłów i zbyt poważnego podejścia do tematu, fabuła poprowadzona przez 25 misji kampanii dla pojedynczego gracza jest sensowna, spójna, a momentami nawet zaskakuje.

Jestem z Cytadeli, to widać

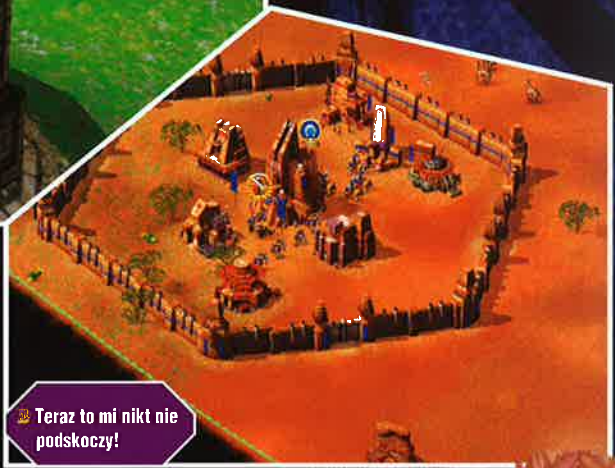
Dwa podstawowe elementy tradycyjnych gier należących do gatunku RTS **to rozwój ekonomiczny oraz zarządzanie i dowodzenie armiami.** Oba występują również w grze Kohan II: Kings of War, zrealizowane są jednak inaczej niż w pozostałych produkcjach z tej działki. Zacznijmy od zarządzania królestwem.

Osady to kluczowe, strategiczne punkty mapy – miejsca, w których przetwarza się surowce, powołuje wojska itd. Większość scenariuszy zaczynasz z jedną osadą, ale oczywiście z takim zapleczem trudno prowadzić wojnę z siłami zła. Kolejne osady

Tylko w światach fantasy rośnie taka zieleń na takiej zimnicy.

KOHAN II: KINGS OF WAR

Grafika, choć niezbyt zaawansowana, jest całkiem miła dla oka.


Teraz to mi nikt nie podskoczy!

możesz więc albo odbić z rąk przeciwnika, albo założyć, odnajdując na mapie settlement spots (co sensownie, ale mało zgrabnie przełożono w instrukcji jako „obszar pod zasiedlenie"), z których wcześniej musisz jednak przegonić potwory, a następnie wysłać tam oddział osadników. Potem taką nowo założoną osadę (Village), wraz ze stawianiem w obrębie murów miejskich nowych budynków, możesz rozbudować do miasteczka (Town), następnie miasta (City), a na końcu cytadeli (Citadel). Budynki lokalizowane są automatycznie w obrębie murów obronnych, same mury zaś powstają bez twojego udziału i są budowane samodzielnie przez budowniczych, jeśli akurat nie zajmują się niczym innym.

Nie chomikuj!

W każdej z osad możesz postawić maksymalnie **osiem budowli podstawowych**. Są to tartak, kamieniołom, kowal, biblioteka, ołtarz, rynek, koszary i dla ras reprezentujących siły zła także magiczny kamień. Podstawowym zadaniem realizowanym przez budowle jest pozyskiwanie pięciu występujących w grze surowców – kolejno: drewna (tartak), kamieni (kamieniołom), żelaza (kowal), magicznej Many (biblioteka i ołtarz) oraz złota (rynek). Dodatkowo koszary pozwalają na rekrutowanie żołnierzy, a magiczny kamień generuje dodatkowe punkty Many. Dla każdej z ras budowle te pełnią identyczne funkcje, różnią się jedynie nazwami i ewentualnie wydajnością – np. leśni ludzie Harounowie łatwiej pozyskują drewno.

Ponieważ w swojej najbardziej rozbudowanej formie, czyli w postaci cytadeli, każda osada mieści wszystkie budynki podstawowe, strategia ich rozwoju zaczyna się dopiero na poziomie budowli ulepszonych. Większość prostych konstrukcji ma dwie formy rozbudowane, różniące się od siebie liczbą i rodzajem generowanych surowców, ty zaś możesz wybrać tylko jedną z nich. Ma to duże znaczenie ze względu na **nietypowy system ekonomii** zastosowany w grze – nie magazynujesz w niej bowiem żadnych surowców z wyjątkiem złota!!! Najlepiej zademonstrować to na przykładzie. Po postawieniu w jednej z osad np. tartaku zwiększasz dostępność drewna w królestwie do poziomu +6 (czyli produkujesz sześć „sztuk" drewna na minutę). Chwilę później rekrutujesz cztery oddziały łuczników, z których każdy wymaga do utrzymania dwóch „sztuk" drewna na minutę (zapewne na strzały). ;-) W tym momencie dostępność drewna w królestwie spada do zera. Możesz zejść poniżej poziomu zerowego, ale różnicę będziesz musiał spłacić w złocie – jednostka surowca w zależności od jego rodzaju kosztuje od 2 do 5 sztuk złota.

Taki system ekonomii wydaje się początkowo niesprawiedliwy (bo np. na początku gry marnujesz surowce, które potem mogłyby uratować cię przed porażką), ma jednak swoje zalety – przyspiesza rozgrywkę, zmusza do ciągłej ekspansji, wymaga opracowania nowych strategii walki.

Jednostka < Drużyna < Regiment

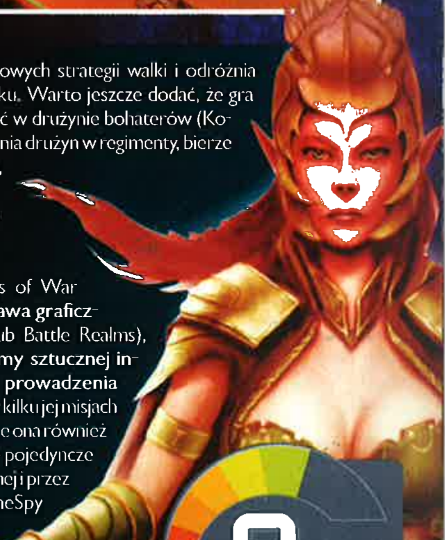
Równie nietypowy jest sposób zarządzania jednostkami. Co prawda, pojedyncze jednostki mają swój „koszt" utrzymania wyrażony w

Jeśli masz już dosyć schematycznych RTS-ów, zapraszam do świata Khaldun...

surowcach, ale gracz kieruje w Kohanie nie jednostkami, a drużynami. Każda z nich składa się z dowódcy, czterech jednostek z pierwszej linii, dwóch jednostek bocznych oraz dwóch oddzielnych jednostek wsparcia. Powołując do życia oddziały możesz korzystać z gotowych schematów, dużo ciekawsze jest jednak samodzielne tworzenie drużyn. Dzięki temu możesz wypróbować różne warianty taktyczne, np. piechota na pierwszej linii, łucznicy na flankach, mag i kleryk jako jednostki wsparcia czy np. piechota na pierwszej linii, kawaleria na flankach, magowie jako wsparcie.

Możliwości jest sporo i to one decydują o bogactwie strategicznych rozwiązań, jakie możesz wykorzystać podczas gry. Mimo że podczas walki na ekranie wygląda ona jak w wielu innych RTS-ach (tzn. bezładna kotłowanina), komputer bierze pod uwagę różnice w ustawieniu drużyny - mają więc one rzeczywisty wpływ na przebieg batalii.

Zniszczenie drużyny w Kohanie II nie jest łatwe – jeśli choć jedna z wchodzących w jej skład jednostek ucieknie z pola walki i wróci w pobliże własnej osady, zaczyna ona automatycznie odzyskiwać siły i uzupełniać braki. **Często walki zamieniają się zatem w długi ciąg ataków i kontrataków, z drużynami, które w rozsypce wracają na własne terytorium, by chwilę później znów przejść do ofensywy.** To kolejny element wymuszający opracowanie nowych strategii walki i odróżnia Kohana od innych gier gatunku. Warto jeszcze dodać, że gra uwzględnia również obecność w drużynie bohaterów (Kohanów), daje możliwość łączenia drużyn w regimenty, bierze pod uwagę różne formacje, morale, doświadczenie i teren, na jakim toczy się walka.



Wojna w pudełku

Obrazu gry Kohan II: Kings of War dopełniają **miła dla oka oprawa graficzna** (w stylu Warcrafta III lub Battle Realms), **całkiem porządne algorytmy sztucznej inteligencji i sporo trybów prowadzenia rozgrywki.** Poza kampanią (w kilku jej misjach grasz też po stronie zła!) oferuje ona również szeroko konfigurowalne misje pojedyncze oraz multiplayer po sieci lokalnej i przez Internet (przy użyciu GameSpy Arcade).

O ile sama kampania, ze względu na podporządkowanie fabule, jest bardzo liniowa i daje graczom mało swobody, tak generowane losowo starcia pojedyncze (zarówno rozgrywane solo, jak i po sieci) pozwalają odkryć całe bogactwo gry. Dopiero tutaj Kohan II: Kings of War rozwija skrzydła i naprawdę zachwyca.

Kohan tę grę!

Do tego należy dodać **niezły edytor scenariuszy** oraz opcję pozwalającą na zapisanie filmu z rozgrywanej partii, by móc go potem obejrzeć i przeanalizować błędy taktyczne. To całkiem solidny pakiet dla lubujących się w fantasy strategów, w którym trudno znaleźć jakiekolwiek słabe punkty. Polecam – w końcu mamy zimę, a z nią tak często wspominane w recenzjach „długie chłodne wieczory". A kiedy grać, jak nie wtedy? **|CDA|**

8

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	8

WERDYKT

- ⊕ oryginalny system ekonomii
- ⊕ oryginalny system drużyn
- ⊕ solidny pakiet trybów rozgrywki
- ⊕ estetyczna oprawa graficzna
- ⊖ schematyczny, mało ciekawy świat fantasy
- ⊖ duże wymagania sprzętowe jak na oferowaną grafikę i złożoność rozgrywki

PRODUCENT: EA GAMES
DYSTRYBUTOR: EA POLAND
CENA: 139 ZŁ
HTTP://MOHPA.EAGAMES.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1,5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 11/2004

ELD | WALKA Z IMPERIUM WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT™

Serię Medal Of Honor chyba zna każdy, kto choć trochę lubi FPS-y i/albo interesuje się II wojną światową. Medal Of Honor Allied Assault był wszak pierwszym shooterem nowej generacji, w którym przynajmniej stwarzano pozory, że bohater gry nie wygrywa sam wojny i u jego boku pojawili się inni żołnierze.

Rzecz oczywista, w istocie tak nie było, a gra sama w sobie nie była pozbawiona wielu buraków. Stąd nie podzielałem ogólnego zachwytu. Owszem, owszem - kilka etapów było ekstra. Reszta mnie nużyła i denerwowała brakiem realizmu, skryptami oraz przegięciami, jak chociażby niesławna „Aleja Snajperów". Taki sam stosunek miałem do wszelakich dodatków sygnowanych nazwą Medal Of Honor, nic zatem dziwnego, że do Pacific Assault podszedłem bez fanowskiego zacietrzewienia i nie na kolanach. I wiecie, co? Cholernie przypadł mi do gustu!

Na Pacyfik

Co to sprawiło? Na pewno **rewelacyjny klimat i rozmach**. Określenie „gra epicka" jest chyba tutaj na miejscu, bo nie pamiętam tak wręcz pompatycznej gry w realiach II wojny światowej. Zapomnijcie o lądowaniu na plaży Omaha w MOHAA, zapomnijcie o Stalingradzie w Call of Duty. To naprawdę nic przy tym, co przeżywamy w MOHPA...

Głównym bohaterem gry jest dzielny amerykański marine Tommy Conlin, bohaterami drugiego planu jego koledzy z jednostki. Miejsca: obóz szkoleniowy w San Diego, Pearl Harbor, atol Makin, Guadalcanal i atol Tarawa. Przygody Tommy'ego starano się opowiedzieć, jak to ostatnio w modzie, w sposób 'ludzki' (czytaj: żołnierze nie przebierają w słowach, jak to żołnierze ale twardziel Tommy czasem uroni łzę nad poległymi kolegami i zatęskni za domem). Czasami gra popada też w syndrom „amerykańskiego patosu", czyli przesadnie gloryfikuje (amerykańską) flagę i dumę narodową. Ale za bardzo mi to nie przeszkadza.

MOH: PACIFIC ASSAULT

Welcome! Dla szanownych turystów przewidzieliśmy w Pearl Harbor pokazy typu: światło i dźwięk. Ostrzał dodajemy gratis!

Stary pomysł, nowe wykonanie

Jak widać, MOHPA powiela pomysł Call of Duty czy częściowo MOHAA, czyli otoczenia bohatera kilkoma kumplami, niebędącymi tylko statystami. Jednak o ile wykonanie tego założenia przerosło możliwości twórców wyżej wymienionych gier, tak MOHPA - wydaje mi się - wyszło z tej batalii zwycięsko. Po części dzięki lepszej AI towarzyszy broni, po części dzięki kilku trikom i wreszcie również za pomocą specyfiki wojny na Pacyfiku.

Dynamicznie i po cichu

Misje podzieliłbym na **dwie kategorie**. Część z nich to cholernie dynamiczne, wielkie batalie. Za takowe należy uznać atak japoński na Pearl Harbor, obronę lotniska Hendersona na Guadalcanal(*) czy lądowanie na Tarawie. Wyobraźcie sobie gnające w szaleńczym tempie po niebie kilkadziesiąt samolotów ziejących ogniem gdzie popadnie, a do tego gniazda karabinów maszynowych i dziesiątki Japończyków na ziemi. Ogień i żelazo lecą w naszym kierunku ze wszystkich stron! Efekt jest oczywiście potęgowany **FENOMENALNYM** soundem karabinów, wybuchów, okrzyków bólu i radości, rozkazami wykrzykiwanymi po angielsku i japońsku.

(*) kilka lat temu widziałem film wojenny, w którym dzięki „genialnemu" tłumaczowi dowiedziałem się, że a) brat narratora poległ był „nad kanałem Guadanal" (Guadanal Canal?!), a celem misji jest zniszczenie nieprzyjacielskich „podziemnych czołgów" (SIC!). Chodziło o zbiorniki (tanks) z paliwem...

Zupełnie inny charakter mają misje rozgrywane w dżungli. Pół biedy, gdy idziemy w dzień, ale w nocy - to się dopiero dzieje. Przedzierasz się przez zarośla, a tu dwa kroki przed sobą słyszysz rozmawiających Japończyków. Nic nie widać, często wręcz wpadasz na równie zaskoczonego tym spotkaniem wroga. Walka zwykle jest tyleż gwałtowna, co bardzo chaotyczna. Strzela się niemal na ślepo, prawie zawsze walka kończy się zwarciem na bagnety i waleniem kolbami - z uwagi na krótki dystans nie ma czasu na przeładowywanie broni. Coś niesamowitego!

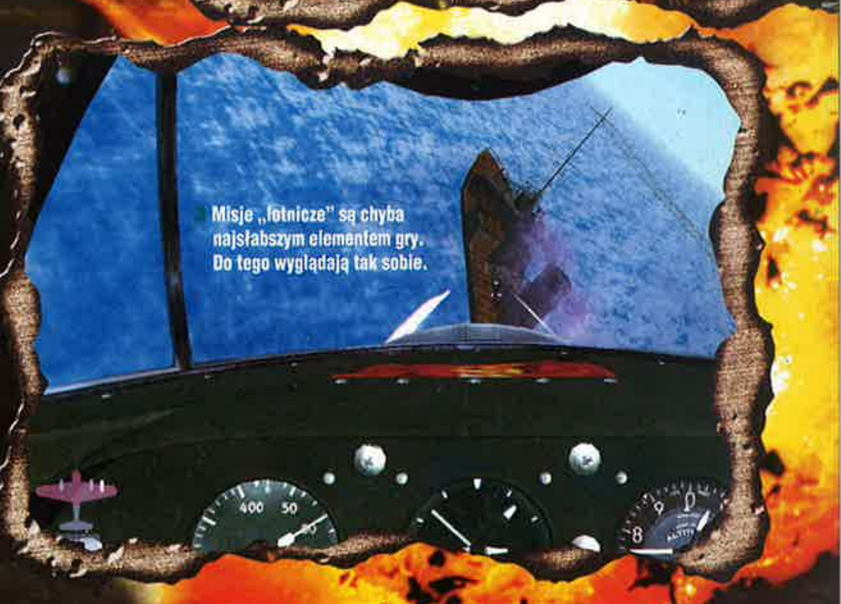
W zasadzie trudno to nawet opisać, bo trzeba to przeżyć. Jak opisać uczucie, jakie towarzyszy, gdy kończy ci się amunicja, a z mroku wybiegają dżapsy ze zwieńczonymi bagnetami karabinami i mieczami, wrzeszcząc „banzai!!!"? W ułamkach sekund tyle się tu dzieje, tak gwałtownie wybuchają te starcia, są tak chaotyczne, że nie mają te potyczki żadnego odnośnika, jeśli chodzi o gry, jakie dotychczas się ukazały. Wcześniej tego zwyczajnie nie było.

I need medic!

Czas jednak powiedzieć o rzeczy, która - wydaje mi się - też czyni tę grę wyjątkową, a która do tej pory nie miała miejsca w FPS-ach. **Chodzi o zachowanie naszych towarzyszy, a przede wszystkim medyka**. To znaczy, owszem, w trzecioligowej grze zatytułowanej Marine Heavy Gunner pobieraliśmy zdrówko od medyka, ale tam było to zdecydowanie niedopracowane (tzn. biegaliśmy za medykiem, zamiast on za nami). W MOHPA cały system obrażeń, a także funkcja medyka w drużynie zostały dopracowane, jak się patrzy.

Po pierwsze, system obrażeń, który chyba po raz pierwszy pozwala nam...

Biali nie potrafią skakać? Za to żółci potrafią lewitować - nawet po śmierci!



Misje „lotnicze" są chyba najsłabszym elementem gry. Do tego wyglądają tak sobie.

Seria Allied Assault

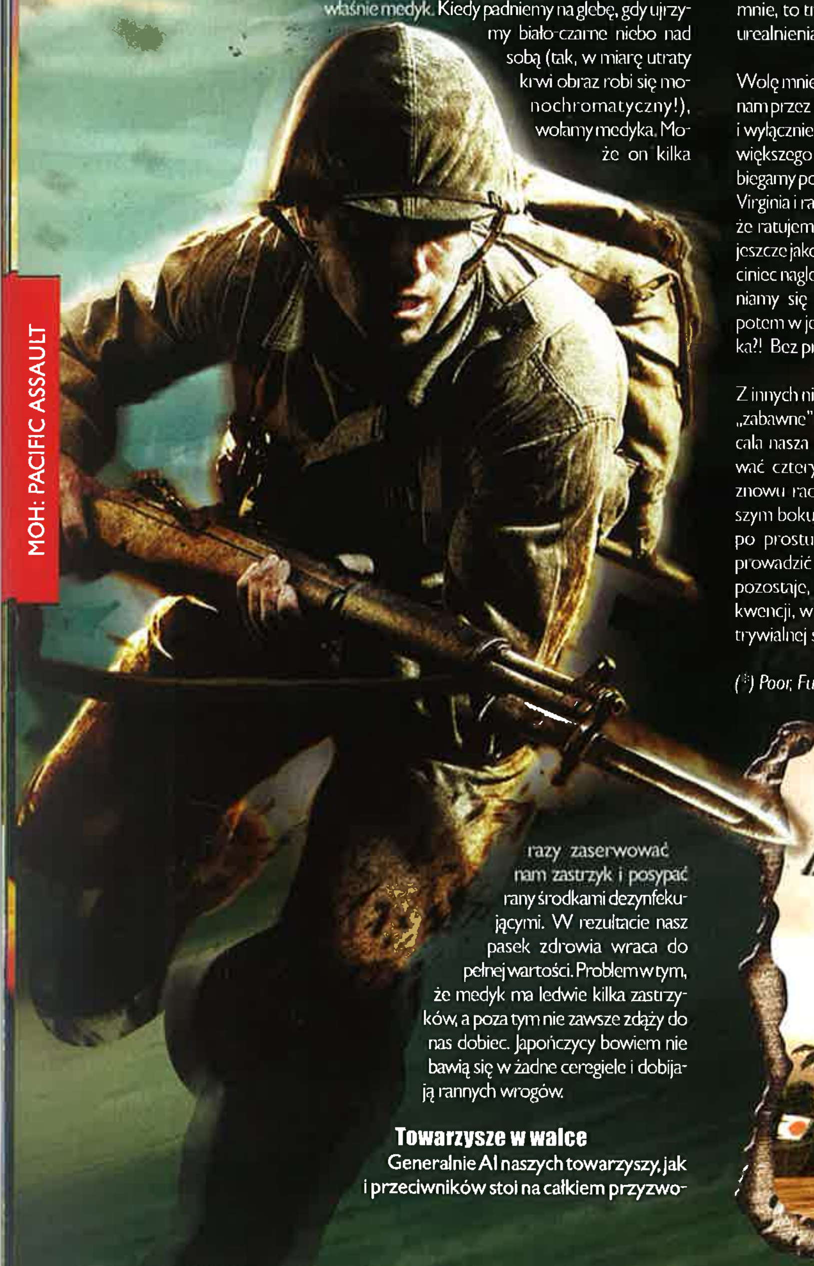
Tworzą ją trzy gry: MOH Allied Assault, MOH Allied Assault Breakthrough i MOH Allied Assault Spearhead. W czasie ich trwania zwiedziliśmy niemal całą zachodnią Europę w latach 1943-45. Lądowaliśmy na plaży Omaha podczas inwazji na Normandię, zdobywaliśmy Monte Cassino, Messinę na Sycylii, Berlin oraz broniliśmy mostu w Arnhem.

XIII numer

wykrwawić się na polu walki. Nie tyczy się to wszystkich ran, ale zdarza nam się oberwać tak, że zaczynamy obficie krwawić, wskaźnik zdrowia bezlitośnie zaczyna zmierzać ku zeru. Zatamować krwotok możemy bandażem, ale trzeba pamiętać, że po pierwsze - trzeba go mieć, a przez czas poświęcony na opatrunek jesteśmy niezdolni do walki i tym samym wystawieni na łaskę i niełaskę otoczenia.

Powrót z zaświatów

Niemniej jednak nawet, gdy „życiomierz" spadnie do zera, jest nadzieja na uratowanie. Tą nadzieją jest właśnie medyk. Kiedy padniemy na glebę, gdy ujrzymy biało-czarne niebo nad sobą (tak, w miarę utraty krwi obraz robi się monochromatyczny!), wołamy medyka. Może on kilka



razy zaserwować nam zastrzyk i posypać rany środkami dezynfekującymi. W rezultacie nasz pasek zdrowia wraca do pełnej wartości. Problem w tym, że medyk ma ledwie kilka zastrzyków, a poza tym nie zawsze zdąży do nas dobiec. Japończycy bowiem nie bawią się w żadne ceregiele i dobijają rannych wrogów.

Towarzysze w walce

Generalnie AI naszych towarzyszy, jak i przeciwników stoi na całkiem przyzwoitym poziomie. Kilka razy zdarzyło mi się podążać za moim oddziałem i o dziwo, chłopcy całkiem ładnie czyścili sobie drogę bez mojej pomocy. Nie ma też tak, że czekają, aż stanę na czele oddziału. Po prostu robią swoje, a w miarę upływu czasu robią to coraz lepiej, bo nabierają doświadczenia.

Japończycy też nie gorsi i swój rozum mają. Umiejętnie chowają się i strzelają celnie. Do tego są naprawdę dobrzy w atakach z zasadzki. Robi to olbrzymie wrażenie. Podobnie jak te wszystkie zasadzki w dżungli, gdy idziemy, a nagle zza drzew leci w naszym kierunku ołów. A potem Japsy z bagnetami.

Nic idealnego

Oczywiście MOHPA nie jest grą idealną, parę minusów się znajdzie. Przede wszystkim realizm sporo traci na tym, że tradycyjnie - jak to w serii MOH bywa - **znów jesteśmy jednoosobową Armią Zbawienia Świata**. I nie chodzi mi o to, że w pojedynkę zwyciężamy w starciach z masą wrogów. Bardziej o to, że w zależności od sytuacji jesteśmy działonowym walącym do tanków, to znowu zasiadamy za pom-pomem i strzelamy do japońskich samolotów nurkujących na pancernik West Virginia lub lotnisko Hendersona. Jak dla mnie, to trochę za dużo i jakoś zgrzyta z próbami urealnienia rozgrywki.

Wolę mniej spektakularny 'mały realizm' oferowany nam przez Brothers In Arms, w którym jest się tylko i wyłącznie w PFI (*) - i basta! Dlatego wydaje mi się większego sensu (i potrzeby) poziom, w którym biegamy pod pokładem płonącego pancernika West Virginia i ratujemy rannych marynarzy. I nie dlatego, że ratujemy komuś życie, zamiast je odbierać. Nie, jeszcze jako tako potrafię zrozumieć, że nasz piechociniec nagle przemienia się w artylerzystę lub zamieniamy się w strzelca pokładowego samolotu (a potem w jego pilota!), czy czołgistę. Ale w ratownika?! Bez przesady.

Z innych nieco irytujących rozwiązań - nieco „zabawne" jest dla mnie to, że czasem ginie cała nasza drużyna (której możemy wydawać cztery proste rozkazy) - a po chwili znowu radośnie chłopaki biegają przy naszym boku. Rozumiem jednak, że tak musi po prostu być, bo jak dalej mielibyśmy prowadzić grę? Tym niemniej jakaś irytacja pozostaje, bo widzę pewien brak konsekwencji, w tym miotaniu się od realizmu do trywialnej strzelawy. Albo – albo, panowie.

(*) Poor, Fuckin' Infantry

Do Broni... ep... broni!

Podobnie jak w Brothers In Arms, nosić przy sobie możemy **nie więcej niż dwie sztuki broni**. Nie ma znaczenia, czy będzie to Thompson i Colt, czy Garand i Thompson. Wybór należy do nas albo raczej nasz wybór jest wymuszany przez sytuację na polu walki. Amunicji za dużo nie ma, więc i tak po pięciu minutach każdej misji biegałem z japońskim pistoletem maszynowym zamiast Thompsona oraz karabinem Arisaka zamiast M1.

Multiplayer

Tryb single player rozpalił mnie do tego stopnia, że postanowiłem spróbować również gry sieciowej. Rozgrywki w sieci złe nie są, choć nie jest to rozgrywka zbliżona grywalnością do RTCW lub ET. **Map jest osiem**. Niby niewiele, ale pewnie niedługo ukaże się mnóstwo nowych. Trybów rozgrywki jest kilka, jak chociażby klasyczny Deathmatch, zespołowy Objective, a także Stopwatch i Free for All. Nie brakuje również **podziału na klasy**, aczkolwiek jest ich ledwie **cztery**: medyk, żołnierz, inżynier i facet odpowiadający za dostarczanie amunicji, czyli odpowiednik porucznika z RTCW. Trochę dziwi brak snajpera, albowiem pasowałby tutaj świetnie. Z drugiej strony, jako osoba nie cierpiąca 'kampienia' nie mam powodu, by narzekać.

Niebo w ogniu

Olbrzymie wrażenie zrobiła na mnie oprawa audio-wizualna. Fakt, na redakcyjnym trupie o wysokiej rozdzielczości mogę sobie pomarzyć (nie wiem, po co to piszę - i tak zadziała cenzura - hehe). [Buz off, maaan! – cenzura.] Niemniej jednak nawet na niskiej lub średniej rozdzielczości gra prezentuje się nadzwyczaj dobrze. Przepięknie zrealizowano scenę śmierci bohatera. Padamy na ziemię, obraz zmienia kolor na czarno-biały, niebo

Co takiego, barbarzyńco?! Śmiałeś powiedzieć, że cesarskiemu żołnierzowi śmierdzi pod pachami?! Giń!

Zamieszanie na lotnisku Hendersona jest naprawdę kosmiczne.

MOH: PACIFIC ASSAULT

A JAKA JEST TWOJA
STRATEGIA
W BITWIE O ŚRÓDZIEMIE?
GRA W POLSKIEJ WERSJI
PL
GRA DOSTĘPNA
W POLSKIEJ WERSJI
JĘZYKOWEJ
PC DVD
WŁADCA PIERŚCIENI
BITWA O ŚRÓDZIEMIE
12+
Śródziemie™ czeka na Twój rozkaz. Zastosuj własną strategię w czasie rzeczywistym, aby zwyciężać w heroicznych bitwach trylogii filmowej.
Bez względu na to, czy szukasz tego Jednego Pierścienia, czy też chcesz go zniszczyć, los Śródziemia™ jest w Twoich rękach.
Rozpocznij bitwę na stronie lordoftherings.ea.com
NEW LINE CINEMA
EA GAMES
Challenge Everything

Cudownie dynamiczny FPS, bardzo dobrze oddający realia wojny na Pacyfiku.

rozmazuje się, a gdzieś z daleka zaczynają do nas docierać głosy kolegów i dowódców usłyszane dawno temu. Mistrzostwo świata!

Wręcz monumentalnie doskonałe są wybuchy, dosłownie ścięło mnie z nóg, gdy prażyłem z pom-pomów do japońskich samolotów, a na przepięknym niebie wykwitały „kleksy" i samoloty rozpadały się w malowniczy sposób na kawałki. To samo jest z wybuchami granatów czy artleryjskimi. Ba, nawet zadbano o to, by z trafionego kulą drzewa sypały się drzazgi.

Modele żołnierzy obu stron są ładne, dodatkowo każdy z naszych towarzyszy inaczej wygląda i po jakimś czasie poznajemy ich po twarzach. Sama dżungla może nie zabija, ale jest taka, jak powinna być. Plątanina, gąszcz zieleniny, która powoduje, że wzrokiem sięgamy ledwie kilka kroków. Czasem zaczyna też padać deszcz, czasem w powietrzu unosi się mgła, co oddaje doskonale klimat tych tropikalnych wysepek.

Na plus silnika zaliczyć musimy też, że sporo rzeczy da się zniszczyć, czyli **interaktywność stoi na niezłym poziomie**. Także ilość samolotów czy wielkość okrętów budzi szacunek. Engine gry jest na pewno mocnym punktem MOHPA, czego nie mogliśmy do końca powiedzieć o odgrzewanym silniczku MOHAA. Brawa dla autorów również za umiejętne wplecenie w filmiki robione na engine'ie gry wstawek z dokumentalnych filmów, np. o lądowaniu na Tarawie. Jeśli miałbym się doczepić do czegoś w grafice, to chyba tylko animacje. Sekwencje upadania na glebę są nie do końca chyba dopracowane.

Take cover!

Na tle grafiki jeszcze lepiej wypada dźwięk. Electronic Arts zwyczajnie stać na to, by wynająć orkiestrę, która nagra soundtrack wgniatający w ziemię. Tak jest w przypadku MOHPA. Muzyka bardziej jak soundtrack filmowy niż z gry. Do tego pojawia się nieoczekiwanie i zwykle tam, gdzie jej obecność podkreśla dramatyzm wydarzeń.

Odgłosy z pola walki – wyśmienite. O ile trzaski broni czy wybuchy nie odbiegają od tego, co słyszeliśmy w innych grach tego typu, to wykrzykiwane po angielsku i japońsku rozkazy, wołania o pomoc czy też zdania wyrażające po prostu emocje są genialne.

Medal za Pacyfik

MOHPA w tej chwili to mój zdecydowany faworyt, jeśli chodzi o FPS-y osadzone w realiach II wojny światowej (tzn. do czasu premiery BiA, bo wtedy dopiero dojdzie do finalnego pojedynku). MOHPA jest grą zrobioną z wielkim rozmachem, dopracowaną w niemal każdym detalu. Sami się o tym przekonajcie. **|CDA|**

9

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	9
AUDIO	10

WERDYKT

- ⊕ KLIMAT!
- ⊕ dynamiczna akcja
- ⊕ medyk, krwawienie, dobijanie
- ⊕ cudowna muzyka, ładna grafika
- ⊖ nie zbalansowany realizm
- ⊖ ech... znowu gracz jest żołnierzem i kanonierem i...

WYBIERZ GRĘ MIESIĄCA

I WYGRAJ ATRAKCYJNE NAGRODY!

Oto, co możecie dziś wygrać:

- **5 kierownic Saitek R440**
- **5 padów P2500.**

Od tego numeru co miesiąc będziemy – razem z wami – wybierać grę miesiąca. W tym celu musicie wskazać tytuł, który w danym miesiącu wywarł na was największe wrażenie, wydał się wam najlepszy, na który najbardziej czekaliście. Wyślijcie pod numer **7164** SMS wedle schematu:

CA.GW.## (zamiast ## wpisz numer wybranej gry).

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce. Koszt wysłania SMS-a wynosi 1 zł netto (1,22 zł brutto). Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

SMS-y możecie wysyłać do 30.11.2004 r. Liczba SMS-ów z jednego numeru nieograniczona. Rozstrzygnięcia konkursu publikowane będą w kolejnych numerach CDA.

Lista gier z nr 13/2004

01 CMR 2005 PL
02 Dino w ogrodzie
03 Football Manager 2005
04 Half-Life 2
05 Kohan 2
06 Larry: Magna Cum Laude
07 Madden NFL 2005
08 Medal of Honor: Pacific Assault
09 Myst IV
10 NBA 2005
11 NFS Underground 2
12 Spiderman 2 PL
13 Tony Hawk's Underground 2
14 Tribes: Vengeance
15 Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ®

LICZY SIĘ JAKOŚĆ

WapSter.pl®

WAP.WAPSTER.PL

WWW.WAPSTER.PL

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, A W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**).

REKLAMACJE MOZNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38**, LUB NA ADRES INTERNETOWY: **WAPSTER@WAPSTER.PL**

Koszt wysłania SMS-a to: numer 7128: 1 PLN (1,22 z VAT), numer 7228: 2 PLN (2,44 z VAT), numer 7928: 9 PLN (10,98 z VAT). Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA, HEYAH, SAMI SWOI

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP

BG1628879R88, BG1084239R88, BG1709974R88, BG1530575R88, BG1646877R88, BG1644119R88
BG1273624R88, BG1226798R88, BG1552467R88, BG1681500R88, BG1504623R88, BG1565987R88
BG1049761R88, BG1533501R88, BG1681593R88, BG1646880R88, BG1530867R88, BG1500392R88
BG1648625R88, BG1648486R88, BG1690473R88, BG1565522R88, BG1710043R88, BG1648453R88
BG1709952R88, BG1386030R88, BG1030674R88, BG1599913R88, BG1193486R88, BG1414329R88
BG1286354R88, BG1212538R88, BG990275R88, BG1504487R88, BG1340080R88, BG1710052R88

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **BG776000R88**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG776000R88**).

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

Anastacia, Welcome To My Truth	PT1694541R88	Liber, Gdzie Indziej	PT1693068R88
Ascetoholix, Na spidzie	PT1520549R88	Mandaryna, Here I Go Again	PT1512889R88
Boys, Jump	PT1573215R88	Mezo, Żeby nie było	PT1162856R88
Britney Spears, My Prerogative	PT1681512R88	Monika Brodka, Ten	PT1650781R88
Aguilera feat. M. Elliott, Car Wash	PT1687588R88	Mousse T, Pop Muzak	PT1690532R88
Danzel, Pump It Up	PT1517052R88	Onar & Lerek, Weź to poczuj	PT1687597R88
DJ Alien, Driver	PT1689306R88	O-Zone, Despre Tine	PT1465332R88
Dżem, Do kołyski	PT1707655R88	Pc Park, Klatka	PT1676391R88
Film: Mortal Kombat	PT1269606R88	Peja, Głucha Noc	PT939083R88
Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	PT1400435R88	Pięć Dwa Dębiec, Powiem	PT1690537R88
Jeden Osiem L, 51 Stan	PT1693028R88	Rammstein, Amerika	PT1674661R88
Kaja Paschalska, Tylko Ty	PT1693058R88	Scooter, Shake That	PT1693063R88
Kasia Kowalska, To Co Dobre	PT1512876R88	Sumptuastic, Dla Ciebie	PT1687589R88
Kazik, Celina	PT1709991R88	Sumptuastic, Kołysanka	PT1472506R88
K-Maro, Femme Like You	PT1668507R88	The Rasmus, Guilty	PT1694546R88
Kreskówka: Gumisie	PT749615R88	Tina Turner, Open Arms	PT1709993R88
Kreskówka: Żwirek i Muchomorek	PT1693073R88	Trzeci Wymiar, Dla mnie masz stajla	PT1547159R88
Krzysztof Krawczyk, Przytul mnie życie	PT1690529R88	Trzeci Wymiar, Piętnastu MC	PT1690575R88
Lady Pank, Stacja Warszawa	PT1511097R88	Wilki, Bohema	PT1674349R88

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT808452R88**). DLA TELEFONÓW **SAMSUNG** (**N600, N620, T100, T700, V100**) ZAMIAST "**PT**" WPISZ "**SA**", (NP. **SA808452R88**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452R88**).

MOJA TAPETA NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP

BT1634110R88, BT1573231R88, BT1573238R88, BT1604449R88, BT1585671R88, BT1571466R88

TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW)!

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. **BT1583355R88:Kocham Cie** lub **BT1573231R88:Jurek** itp.).

JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. **+4860X600600:BT1583355R88:Zuzia**).

SMS FLIRT

BG1350390R88, BG1650599R88, BG1679928R88, BG1210004R88, BG1550791R88

WYBIERZ OSOBĘ, KTÓRA CI SIĘ SPODOBAŁA I NAPISZ SMSA, ROZPOCZNIJ PIKANTNĄ ZNAJOMOŚĆ.

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228** A W TREŚCI WPISZ IMIĘ WYBRANEJ OSOBY ORAZ KOD (NP. **SYLWIA.R88**, **IZA.R88**, **ANETA.R88** ITP...).

JEŚLI CHCESZ MIEĆ WYBRANĄ OSOBĘ NA TAPECIE WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER SPOD ZDJĘCIA (NP. **BG1650599R88**)

GRY JAVA NR 7928

PRZYGODA W SAUNIE	BLACKXPEED BIKER CLUB		
JV903R88	JV873R88	JV851R88	JV853R88
N3,N4,N6,SC,SE, MT7,SAM,MV	N3,N4,N6,SC,SE, MT7,SAM,MV	N3,N4,N6,SH,MT7, MV,SC	N3,N4,N6,MV,SH
GO TO HELL	SEX W AKADEMIKU	DRIV3ER	DRUIDS ADVENTURE
JV897R88	JV902R88	JV878R88	JV874R88
N3,N4,N6,MV	N3,N4,N6,SC,MT7, SAM,MV	N3,N4,N6,SC,SE, MV	N3,N4,N6,SC,SE, MT7,SAM,MV

SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:

N3: NOKIA (3510i)
N4: NOKIA (3100,3200,3300,5100,5140,6100,6200, 6220,6230,6610,6800,6820,7200,7210,7250)
N6: NOKIA (3650,3660,7650)
SAM: SAMSUNG (C100 - tylko przez GPRS, X100, X600)
SC: SIEMENS (S55,SL55,M55)
SE: SONY ERICSSON (T610,T618,T620,T628,T630)
MT7: MOTOROLA (T720i,T722i)
MV: MOTOROLA (V300,V500,V525,V600)
SH: SHARP (GX10,GX20,GX30)

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV97R88**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97R88**).

SMS GRAFICZNY NR 7228

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, PHILIPS, SONY ERICSSON, SAMSUNG, SAGEM, LG, SHARP

L1675570R88, L1675054R88, L1674198R88, L1671145R88, L1663238R88, L1639275R88
L1662726R88, L1662155R88, L1657922R88, L1651615R88, L1651604R88, L1645855R88
L1644240R88, L1643335R88, L1639444R88, L1639252R88, L1637709R88, L1620762R88
L1615660R88, L1610115R88, L1588363R88, L1515321R88, L1514864R88, L1493308R88
L1459291R88, L1380310R88, L1331826R88, L1288345R88, L1208460R88, L817493R88
L1203005R88, L1177897R88, L1155214R88, L1110823R88, L910631R88, L985263R88

NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660R88**
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660R88**
SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660R88**
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660R88**
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660R88**
SONY ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660R88**
MOTOROLA: ZAMIAST "L" WPISZ "ML" NP. **ML815660R88**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. **L815660R88**). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660R88**).

DZWONKI NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG

Anastacia, Welcome To My Truth	T1694563R88	Lady Pank, Stacja Warszawa	T1514862R88
Barthezz, On the Move	T1464707R88	Liber, Gdzie indziej	T1694414R88
Big Cyc, Dres	T959433R88	Mandaryna, Here I Go Again	T1508943R88
Aguilera feat. M. Elliott, Car Wash	T1689359R88	Monika Brodka, Ten	T1650783R88
Danzel, Pump It Up	T1516253R88	Onar & Lerek, Weź to poczuj	T1689376R88
DJ Alien, Driver	T1689385R88	O-Zone, Dragostea din tei	T1394891R88
Eminem, Just lose it	T1689363R88	O-Zone, Fiesta De La Noche	T1669087R88
Eric Prydz, Call On Me	T1674809R88	Pc Park, Klatka	T1681452R88
Farba, Chcę tu zostać	T1398258R88	Rammstein, Amerika	T1630425R88
Film: Mortal Kombat	T1260973R88	Rezerwa	T10437R88
Film: Ostatni Mohikanin	T639830R88	Snap!, Rhythm Is a Dancer	T882923R88
Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	T1400404R88	Sumptuastic, Kołysanka	T1508914R88
K-Maro, Femme Like You	T1669084R88	The Rasmus, Guilty	T1694448R88
Kreskówka: Baltazar Gąbka	T1078R88	Trzeci Wymiar, Dla mnie masz...	T1540359R88
Kreskówka: Różowa Pantera	T931536R88	Wilki, Bohema	T1674820R88

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T1062R88**
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. **J1062R88**
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. **H1062R88**
MITSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. **MI1062R88**
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. **SD1062R88**
SAGEM: ZAMIAST "T" WPISZ "GM", NP. **GM55062R88**
SAMSUNG: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. **U1062R88**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1062R88**).

ANIMACJA NR 7928

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG

AN1710002R88, AN1261709R88, AN1632464R88, AN1687431R88, AN1194196R88, AN1687422R88

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060784R88**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784R88**).

W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

PROMOCJA!!! NAPISZ NA POCZĄTKU SMSA HASŁO **PROMO** (NP: **PROMO BG1505072R88**) ABY, OPRÓCZ ZAMÓWIONEGO GADŻETU, OTRZYMYWAĆ OD WAPSTERA INFORMACJE O PROMOCJACH, ORAZ SPECJALNIE PRZYGOTOWANYCH TAPETACH I DZWONKACH ZA PÓŁ CENY!
JEŚLI CHCESZ ZREZYGNOWAĆ Z OTRZYMYWANIA TYCH INFORMACJI WYŚLIJ SMSA O TREŚCI **PROMO STOP** NA NUMER **2800** (OPŁATA JAK ZA STANDARDOWY SMS W TWOIM PLANIE TARYFOWYM)

Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera.

Wpisz adres: WAP.WAPSTER.PL I połącz się!

- PRODUCENT: EA SPORTS
- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
- CENA: 139 ZŁ
- WWW.EA.PL

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

I wszystko byłoby super-duper-oł-kej, gdyby nie to, że poza ważnymi zmianami w obronie, reszta świeżyzny to błahostki.

CONSTANTY FOCH | OLEJ SOCCER, CZAS NA FOOTBALL

EA SPORTS MADDEN NFL 2005

Goal line, end zone, punt, play call, Q-back, snapper. Te egzotyczne, obce słowa pojawiły się we wstępie do ubiegłorocznej edycji gry Madden NFL. W recenzji edycji tegorocznej umieszczam je znów. Nie przez przypadek...

W recenzji opublikowanej w CD-Action nieco ponad rok temu pojawiało się też jeszcze jedno zdanie, które warto przytoczyć: *„Madden NFL 2004 to gra, która bazuje na zeszłorocznej edycji i praktycznie 95% rozwiązań związanych z rozgrywaniem meczy przeniesiono wprost z tamtego tytułu. Ten fakt ma ogromne znaczenie, bowiem znawcy symulacji futbolu twierdzą, że pecetowa wersja Maddena 2003 to absolutnie czołowy przedstawiciel gatunku"*. I ponownie, tak jak Madden NFL 2004 był lepszą wersją Maddena 2003, tak i wersja 2005 (już **piętnasta** w serii!!!) jest ulepszoną wersją Maddena 2004.

Podobnie jak w przypadku recenzowanego ostatnio golfa Tiger Woods PGA Tour 2005, tak i w grach futbolowych zespół programistów EA Sports nie eksperymentuje, nie szuka nowinek, tak jak robią to (bo muszą) twórcy serii FIFA. Po co zmieniać coś, co jest (bardzo) dobre, jeśli można po prostu konsekwentnie, krok po kroku dążyć do doskonałości.

Masz już gamepad?

Świeżyzna w nowym Maddenie sprowadza się przede wszystkim do zwiększenia kontroli gracza nad linią obrony (w kwestii zasad i terminologii futbolowej odsyłam na dobrą pod tym względem polskojęzyczną stronę **oaklandraiders.republika.pl**). Podczas gry zawodnikiem obrony możesz teraz wykonać 'hit', czyli pchnąć zawodnika z piłką, w wyniku czego może on zgubić niesione jajo. Problem w tym, że ruch ten wymaga dwugałkowego gamepada, bowiem sposób na wykonanie hitu to właśnie ruch prawą gałką kontrolera. Ten sam manewr wykonywany na klawiaturze po prostu nie istnieje.

Z prawą gałką kontrolera łatwiej również wykorzystać kolejną nowość Maddena NFL 2005, tzn. **możliwość modyfikowania standardowych strategii zagrywek obrony**, czyli np. wycofywanie lub wysuwanie w przód konkretnych obrońców, a nie całej ich linii. Dla kogoś, kto w Maddena nie grał, te zmiany wydają się błahe, jednak weterani serii na pewno od razu je docenią. To właśnie dzięki nim po raz pierwszy chyba od początków serii (a już na pewno od czasu edycji PC-towych) w Maddena gra się równie dobrze, mocno i z zaangażowaniem w ataku (jak do tej pory) oraz obronie.

Jest coś świeżego?

I wszystko byłoby super-duper-oł-kej, gdyby nie to, że **poza ważnymi zmianami w obronie, reszta świeżyzny to błahostki**. Poprawiono sztuczną inteligencję receiverów (to ci zawodnicy, którzy łapią rzucaną do nich piłkę i biegną do linii) oraz menedżerów komputerowych zespołów (w ostatniej edycji wykonywali oni dość... dyskusyjne transfery). Zwiększono wpływ mediów na morale zawodników (pojawiła się m.in. stacja radiowa, która przed każdą kolejką komentuje ostatnie wydarzenia), dodano nowe minigierki treningowe. Śmieszną świeżyzną jest dodanie opcji Create-a-Fan, dzięki której tworzysz fanów, jacy pojawiają się potem w animacjach na początku i w przerwach meczu. To właściwie wszystko, co nowe, może z wyjątkiem kilku drobiazgów tak małych, że podczas gry ich nie zauważasz.

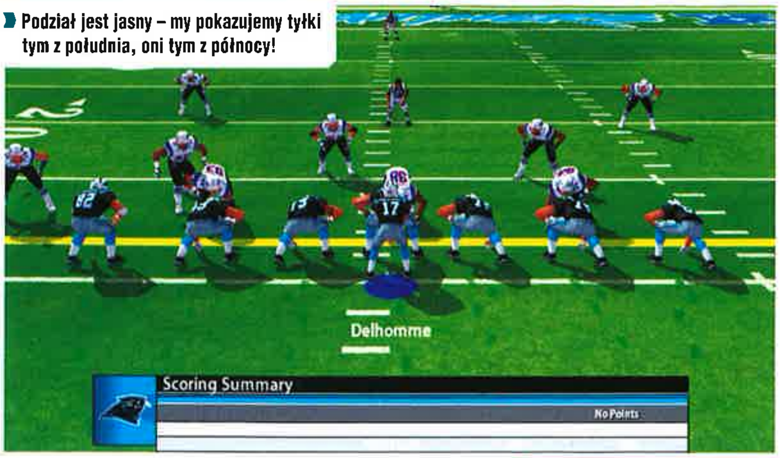
Na pewno chcesz, żeby twoja mama to zobaczyła?

Kick off!!!

Jak każda gra wyprodukowana przez EA Sports, tak i Madden NFL 2005 ma solidną oprawę graficzną (z wyjątkiem kilku tekstur – choćby nieba – w niskiej rozdzielczości) oraz dźwiękową. Zawiodły mnie nieco licencjonowane utwory muzyczne, same w sobie niezłe (m.in. Faith No More czy ostatni ulubieniec Electronic Arts, zespół Franz Ferdinand), ale nie pasujące brzmieniem do gry o futbolu amerykańskim.

To jednak takie narzekanie dla narzekania, bowiem fani futbolu i tak nie mają żadnej rozsądnej PC-towej alternatywy i muszą brać Maddena takim, jakim jest. Na szczęście tegoroczna edycja tej gry to kolejny mały krok w przód. Krok w stronę doskonałości. **|CDA|**

Podział jest jasny – my pokazujemy tyłki tym z południa, oni tym z północy!



9

GRYWALNOŚĆ		9
VIDEO		9
AUDIO		9

WERDYKT

- ⊕ doskonała symulacja 'feelingu' amerykańskiego futbolu
- ⊕ wreszcie można rozsądnie pograć obroną
- ⊖ niewiele zmian w stosunku do przedniej edycji
- ⊖ teraz już naprawdę – bez gamepada nie ma grania

MADDEN NFL 2005

KONKURS SMS!

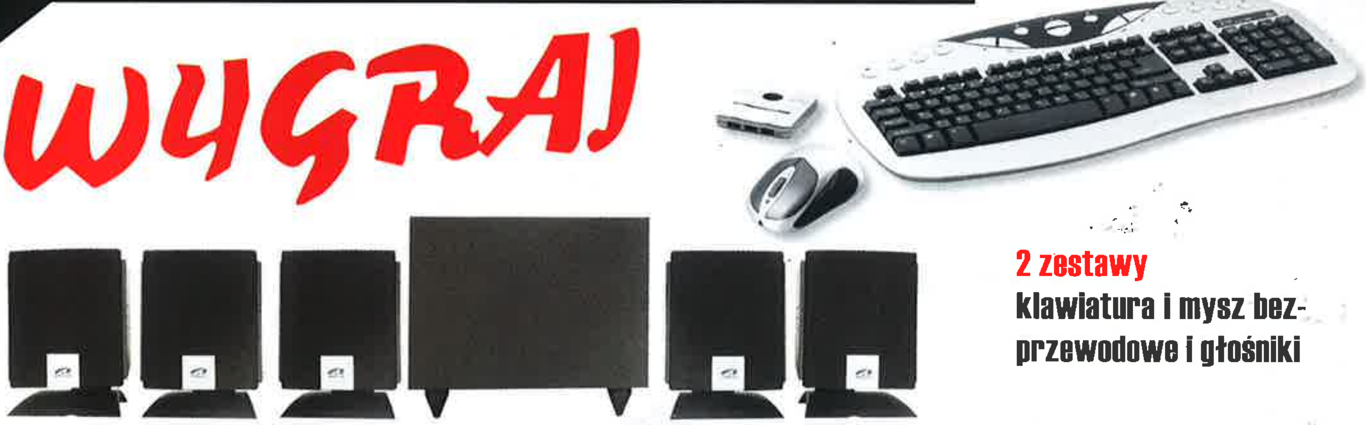
RollerCoaster Tycoon 3

Z uwagi na nadchodzącą premierę gry RCT 3, jej dystrybutor, firma CD-Projekt, CD-Action oraz fundator nagród firma Apollo ogłasza konkurs!

Odpowiedz na pytanie konkursowe:
Czy „roller coaster" to po polsku:

A. górska kolejka
B. kolejka do lekarza
C. rodzaj naleśnika

WYGRAJ



2 zestawy
klawiatura i mysz bezprzewodowe i głośniki

25 gier

2 myszy optyczne

Prawidłową odpowiedź wpisz według schematu CA.RC.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C) i prześlij SMS-em pod numer 7164.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 brutto (1 zł netto).
Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 31 grudnia.
Regulamin konkursu dostępny w siedzibie redakcji i na stronie www.cdaction.com.pl

APOLLO

PRODUCENT: NEVERSOFT
DYSTRYBUTOR: ACTIVISION
WWW.ACTIVISION.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1,5 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

QN'IK | BUCH, TRACH, BAM!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Oglądaliście na MTV program Jackass? Jeśli się wam podobał, bardzo dobrze trafiliście. W najnowszym odcinku sagi Tony'ego Hawka bowiem jedną z głównych ról odgrywa jego kolega po desce - Brandon „Bam" Margera, jeden z uczestników kontrowersyjnego programu. Oj, będzie się działo...

Już przy recenzji poprzedniej gry firmowanej przez Tony'ego, THPS4, zwracałem uwagę na pewną kontrowersyjność zachowań skaterów. Część zadań polegała na uprzykrzaniu życia policji, demolowaniu szeroko pojętego dobra publicznego i ogólnie na byciu nieznośnym gówniarzem. W THUG2: WTD nie tylko nie zmieniono tego kierunku, wręcz rozszerzono czasem niemal do granic dobrego smaku. **Z jednym trzeba się niestety pogodzić - grając w najnowsze dzieło Neversoftu stajesz się, choćby na chwilę, komputerowym dresiarzem.**

Przedwczesne podsumowanie

To zdecydowanie największa wada tej gry. Jeśli nie masz nic przeciwko i potrafisz nie zwracać uwagi na wątpliwe moralnie zachowania deskorolkarzy - będziesz bawił się tak jak zwykle, czyli bardzo dobrze. THUG2 jest bezapelacyjnie najlepszą i najbardziej rozbudowaną grą z serii. Jeżeli grałeś w poprzednie części i byłeś nimi zachwycony, choć pozostawiły uczucie niedosytu, gra jest ziszczeniem twoich marzeń. Jeśli jednak konwencja powoli ci się nudzi i szukasz jakichś nowości... Cóż, tym razem chłopaki z Neversoftu zawodzą.

Nowość w serii

Już od samego początku widać, że w stosunku do Pro Skaterów zaszły **spore zmiany**. Niespodziewanie i nie do końca w sumie potrzebnie witamy nową gwiazdę Underground - **fabułę!** Nie jest ona ani rozbudowana, ani inteligentna: dwóch kolegów, Tony Hawk i Bam Margera, organizuje wielką zabawę pod wiele mówiącą nazwą World Destruction Tour. Kompletują oni swoje drużyny skaterów i wyruszają w świat, by siać zamęt oraz denerwować policję i cywili kilku kontynentów. Teamy mają do wykonania określone zadania, za które przyznawane są punkty. Który pierwszy podoła zdobyciu wyznaczonej ich liczby, ten wygrywa.

Tryby machiny

Po chwilowym zdziwieniu tym „zajmującym" intrem gracz trzeźwieje w menu, w którym opcje są już bardziej znajome. Znów mamy sporo możliwości tworzenia - w tym momencie już nie tylko nowego skatera i parku, ale również wszelakich logosów i grafiki. Po co - to się okaże wkrótce w grze. Poza tym do wyboru są dwie szumnie zapowiadane opcje (no i jeszcze Free ride, ale czy ktoś w ogóle z niej korzysta?): **classic i story mode.** Póki co wszystko wygląda jak na presspacku. Kłopot w tym, że tak naprawdę aż tak wiele się nie zmieniło. W „oldskulowej" opcji znów możemy zbierać literki, szukać ukrytych taśm, zdobywać punkty - a na bieg mamy standardowe dwie minuty. Zostawmy jednak na razie tryb classic i przejdźmy do tego, na co wszyscy wirtualni maniacy deskorolki najbardziej liczyli. Historię czas zacząć.

Ogrom Tony Hawk's Underground 2 zobaczyć można dopiero po spędzeniu z grą całych tygodni.

Zanim zachorujesz

Już na początku miły akcent - wybór poziomu trudności. Jak się okazuje później w grze, przynosi on tylko różnice ilościowe, nie jakościowe. Zadania na easy i na pro są takie same, różnice zaczynają się dopiero - na przykład - w czasie prze-

Yo, ziomalko! Widziałaś tu może taką... Eee, deskę?

Co słychać?!

Podczas gry usłyszymy między innymi także utwory:
Frank Sinatra - „That's Life"
The Doors - „Break on Through (To the Other Side)"
Johnny Cash - „Ring of Fire"
Ramones - „Rock 'N Roll High School"
Sugarhill Gang - „Rappers Delight"
Metallica - „Whiplash"
Red Hot Chili Peppers - „The Power of Equality"
The Stooges - „1970"
Faith No More - „Midlife Crisis"
Joy Division - „Warsaw"
Disturbed - "Liberate"

znaczonym na ich wykonanie. Zaczynającym swą przygodę z serią zalecam więc nieporywanie się na wyższe poziomy. Już by ukończyć grę na easy, potrzeba wielu godzin. A trzeba tu powiedzieć, że „ukończyć" nie oznacza nawet „poznać". Ogrom Tony Hawk's Underground 2 zobaczyć można dopiero po spędzeniu z grą całych tygodni. I o ile już w THPS 4 ukończenie gry na 100% oznaczało, że ktoś spędził z nią całe miesiące, w przypadku THUG 2 obawiam się, **że rok grania tylko w nią może okazać się czasem zbyt krótkim.**

Podobieństwa

Nie traćmy więc czasu, wskakujmy na deskę. Pierwszy etap - Boston. Grę rozpoczynamy zwykłym cieniasem, adeptem deskorolkologii zaledwie. Żeby wykonać część zadań, potrzeba będzie wpierw poprawić swoje statystyki, gdyż chłopak jest nieco, że się tak wyrażę, koślawy. W grze zrezygnowano już z poprzednio praktykowanego modelu dostawania nowych punktów do charakterystyk, zastępując go znacznie lepszym i mądrzejszym. Teraz, aby zdobyć kolejne punkty, trzeba wcześniej wykonać postawione przez twórców zadania. Te będą się różnić w zależności od wybranego poziomu, choć zasady są podobne - należy utrzymać manuala przez kilka sekund, wykonać combosa z kilkoma kickflipami etc.

Sama mechanika rozgrywki nie zmieniła się właściwie w ogóle. Nie mamy w Story Mode co prawda za każdym razem tych samych zadań do wykonania (zbierania literek i tym podobnych), ale wciąż zabawa polega na tym, by jeździć po mieście i szukać zadań. Nie sprawia to większej trudności, gdyż w menu mamy wyszczególnione wszystkie cele wraz z pokazaniem zdjęć miejsc, w których należy je wykonać. Zmianą w stosunku do poprzednich części jest na pewno zróżnicowanie. Teraz cele zmieniają się co etap; czasem bywają zupełnie szalone (i dresiarskie również, niestety). Oczywiście nie brakuje też klasycznego nabijania punktów. Tym razem jednak nie ma podziału na trzy (High, Pro i Sick) stopnie, jest tylko podana jedna granica, którą należy pobić.

Lokacje

Warto bliżej przyjrzeć się miastom, po których jeździmy. Niestety nie byłem w żadnym z nich naprawdę, ale patrzący mi przez ramię obieżyświat Hut stwierdził, że bardzo ciekawie oddano Barcelonę. W grze znajdują się na niewielkiej przestrzeni obiekty, które w rzeczywistości rozrzucone są na wielu kilometrach kwadratowych. Taka miniaturka. Szkoda jedynie, że Neversoft nie umieścił w THUG 2 więcej europejskich lokacji. Ciekaw jestem, jak by wyglądał w grze taki Rzym, Paryż czy (nieco mniej banalnie) Praga. Mam nadzieję, że przekonamy się o tym za jakiś czas przy okazji THUG 3.

W THUG 2 brakuje też planszy będących typowymi skateparkami. Taką rolę spełnia po trosze ostatni poziom w grze, Skatopia. Jest ona realnie istniejącym miejscem (o czym możemy się przekonać z odblokowywanych filmów, których jak zwykle jest cała masa), więc jej znaczące modyfikacje w grze nie były możliwe. A szkoda, gdyż do raju skaterów nieco jej jednak brakuje. Ot, chociażby spirali, w której można by jechać do góry nogami. Za to cierpliwi gracze odblokować będą mogli w

Jedyne kobiety w grze to halabardzistki. Choć z racji postury mogłyby podpierać wielkie kolumny nawet. Ukłon w stronę Amerykanek Super Size?

Kolejny nietypowy pojazd. Byczy!

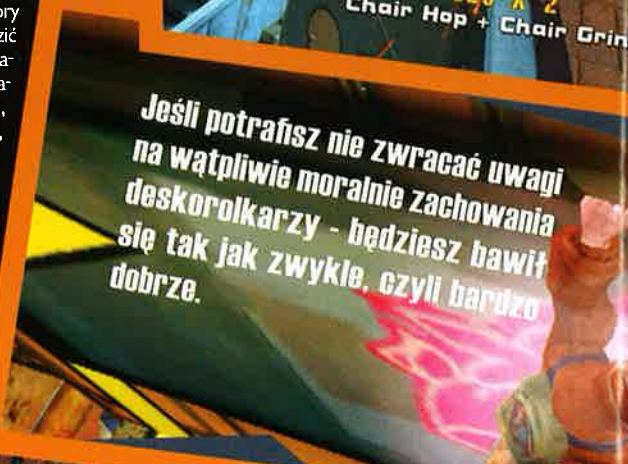
trybie classic dodatkowe plansze, z których część niektórym wyda się dziwnie znajoma. Tak jest, nadarzy się tu okazja do powspominania, gdyż **autorzy wrzucili do gry kilka bonusowych etapów znanych z serii Tony Hawk's Pro Skater**. Mamy więc na przykład Lotnisko, zmienione tylko tyle, że teraz podłoga na nim lśni nienaturalną czystością, czy Filadelfię. Oba te poziomy jednak - choć z pozoru wyglądają tak samo - nie są już tymi, w które zagrywałem się kiedyś do nieskończoności. Albo ja się zestarzałem, albo przeniesienie ich do THUG 2 było sztucznym zabiegiem, nie do końca przemyślanym i dopracowanym.

W trybie classic dostać się można też na więcej poziomów, niedostępnych w story mode. Bardzo się ucieszyłem, gdy zobaczyłem, że jednym z nich jest szkoła. Niestety - nie ta, co kiedyś. Nie, nie mówię tego tonem nostalgicznym - po prostu tym razem autorzy zaprojektowali poziom całkiem od nowa i szczerze mówiąc, średnio im się to udało. Całość sprawia wrażenie poukładanej z bezładnych klocków przez początkującego twórcę map. Niektóre lokacje występujące tylko w klasyce zdecydowanie odstają od reszty. Jeśli jednak potraktuje się je jak bonusy - cóż, darowanemu qniowi...

Ukrytych postaci są dziesiątki, a jedna zabawniejsza od drugiej.

Zmienianie wpływa jedynie na wygląd skatera, nie trzeba się więc obawiać jeździć półnagim grubasem w obawie, że nie utrzyma się na desce. To się tyczy jednak tylko trybu klasycznego, gdyż w story w każdym etapie można jeździć postacią główną, bardziej zaawansowaną (którą wybieramy przed początkiem etapu, czasem są to Tony i Bam), specjalną i gościem, którego najpierw trzeba znaleźć. Każda postać ma swoje cele do wykonania - choć czasem cele żółtodzioba można wykonać profesjonalnym skaterem, co jest dużym ułatwieniem.

Grindowanie poręczy wózkiem inwalidzkim... A ja myślałem, że Neversoft osiągnął szczyt formy w THPS 4 przy wyścigach koszykami sklepowymi...



Jeśli potrafisz nie zwracać uwagi na wątpliwie moralnie zachowania deskorolkarzy - będziesz bawił się tak jak zwykle, czyli bardzo dobrze.

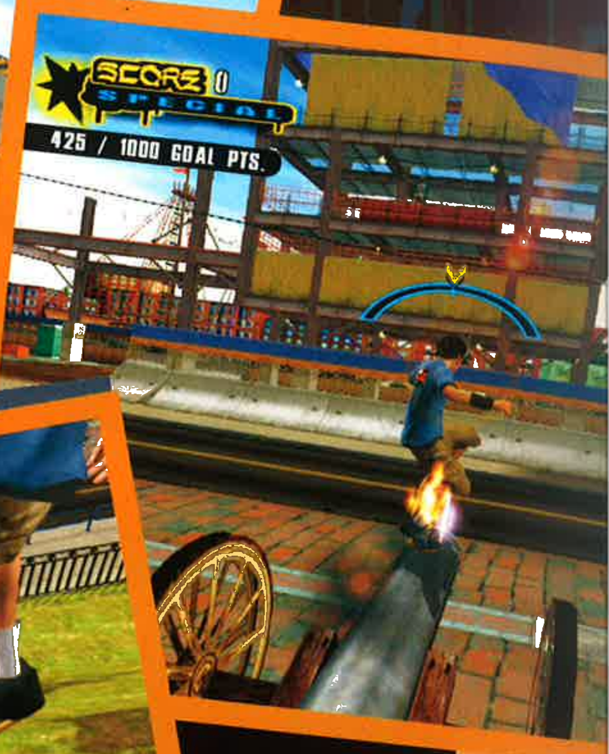
Do boju!

Wspominałem o zróżnicowaniu zadań. Rzeczywiście, tu pomysłowością autorzy przeszli samych siebie. Już na samym początku, w Bostonie, sposób dotarcia do statku jest szalony, zwariowany i niezwykle pomysłowy (pisałem o nim w zapowiedzi [CDA 11/04], zainteresowanych odsyłam do niej lub do samej gry). Zaś na statku są beczki z napisem... **tea**, które naturalnie można zniszczyć. Jako tako obeznani z historią od razu się domyślą, że to luźne i dość inteligentne nawiązanie do „bostońskiego parzenia herbaty", niezorientowanych zaś odsyłam do podręcznika historii. To tylko jeden przykład - podobnych w THUG 2 znaleźć można masę. Sam spędziłem z grą zaledwie kilkanaście (a może kilkadziesiąt? W graniu można się zapomnieć...) godzin, przeszedłem ją - ale i tak zdaję sobie sprawę z tego, że nie poznałem nawet jednej czwartej niespodzianek, które zostały przygotowane.

Trud wykonywania kolejnych zadań na coraz wyższych poziomach trudności się bardzo opłaca. Już po przejściu story mode na najniższym poziomie trudności można zagrać... **Shrekiem** (tak, tym filmowym, zielonym ogrem jak cebula!), a to dopiero początek niespodzianek. Jeżdżenie na desce Aborygenem, ufoludkiem, jakimś rodzajem Pokemona (nie jestem w tym najlepszy), a nawet **oderwaną ręką** (sic! Jeśli nasze DTP miał dobry dzień, powinniście gdzieś nieopodal widzieć ilustrujący me słowa screen) jest niezwykle ciekawym przeżyciem.

Ruchy, ruchy!

Wydawałoby się, że już w THPS 2 gracz mógł zrobić z deską wszystko, dokonując czasem ekwilibrystycznych cudów i przyprawiając fizyków o pewne zakłopotanie. Nic bardziej mylnego. Co edycja to Neversoft wymyśla nowe ruchy i kombinacje. Tym razem znów pokazali klasę, w dodatku w trywialny sposób. Otóż... **Pozwolili graczowi wziąć deskę pod pachę i biegać, a nawet wspinać się po drabinie!** Poruszanie się na własnych nogach jest znacznie wygodniejsze w pokonywaniu schodów (na które, jak wiadomo, wjechać nie sposób) i co więcej, wcale nie przerywa combosa. Jeśli w pewnym momencie gracz zeskoczy z deski na przykład po to, by przyspieszyć albo podbiec do jakiegoś punktu, odmierzany jest mu czas. Gdy



Dzięki opcji focus można spowolnić czas i przybliżyć nogi skatera. Ta druga możliwość jest niewiele warta, bo jeżdżących kobiet w grze niet.

wróci do wykonywania combosa w kilka sekund, punkty liczone są dalej. Jedyną bolączką biegania jest to, że kamera pracuje wtedy fatalnie. A właściwie - prawie w ogóle przestaje pracować. Można ją ręcznie zmieniać, ale nie jest to rozwiązanie wygodne. Warto też dodać, że **tylko chodząc postać może wykonywać na ścianach graffiti** (za to naklejać swoją nalepkę można już tylko korzystając z deski).

Przedłużamy przyjemność

Skoro mowa o przedłużaniu combosów, warto przyjrzeć się bliżej kolejnej szeroko anonsowanej opcji, **Freak Out**. Gdy gracz upadnie podczas combosa, przez chwilę nad jego głową zobaczyć będzie można pasek - naciskając bardzo szybko klawisz grindu, można doprowadzić do tego, że **wściekły z powodu niepowodzenia skater wyżyje się na desce**. W zależności od poziomu czerwonego paska albo ją kopnie, odrzuci albo nawet złamie uderzeniem głową. Nie jest to może zbyt dojrzałe zachowanie, ale bardzo pomocne, gdyż dzięki niemu odzyskać można punkty, które byłyby normalnie po upadku stracone. Zresztą chyba lepsze to niż walenie pięścią w blat biurka czy klawiaturę?

Kończąc już ten temat, **nie sposób nie wspomnieć o opcji focus**. Można jej użyć, gdy wcześniej doprowadziło się pasek special (np. za pomocą udanych combosów) do maksimum. Focus spowalnia czas i przybliża kamerę na nogi skatera, co pozwala dużo skuteczniej kontrolować każdy jego ruch. Nie wspominając już o tym, że grindowanie i wykonywanie manuali dzięki focusowi jest znacznie łatwiejsze. Oczywiście nie można z niego korzystać ciągle, ale przy stałym nabijaniu punktów można go utrzymać przez pół minuty, co zwykle wystarcza do ponad stutysięcznego combosa. Czyli to, co gumiskejci lubią najbardziej.

Kopsnij puszkę!

Zdecydowanie **najmniej podobającym mi się elementem w grze jest możliwość rzucania różnymi przedmiotami**. Chyba na każdym etapie znaleźć można skrzynkę z owocami/puszkami z farbą itp., które można zebrać, by rzucać nimi w przechodniów. Ależ ubaw - rzucić w kobietę jabłkiem i się zanosić śmiechem, jak ładnie się przewróciła... Pamiętacie, co pisałem o byciu **komputerowym dresiarzem**? No właśnie...

Na szczęście korzystanie z tej możliwości **nie jest niezbędne** do ukończenia gry (część zadań polega na tym, by obrzucić jakąś liczbę konkretnych osób), więc spełnia ona rolę marginalną. Niemniej nie jest to - według mnie – ani przemyślane, ani potrzebne. Woda na młyn tych, co robią programy o negatywnym wpływie gier na psychikę. Ciężko by im było przekonać kogokolwiek, że THUG (poza akronimem tytułu) jest grą „napadalsko-zabijacką". A tu proszę: atakujemy babcię. I już można o tym program zrobić. Albo i dwa.

Audio-wideo

To już chyba wszystko, co powinniście wiedzieć o samej grze. Więcej zdradzać wręcz nie powinienem, warto odkrywać ją samemu. Czas więc przejść do oprawy, która zaskakuje... Choć niekoniecznie pozytywnie. Jak zwykle w cyklu **THUG 2 obfituje w masę utworów przeróżnych twórców, gatunków** i styli. Każdy powinien znaleźć tu coś dla siebie. Również dźwięki w grze prezentują się tak jak zwykle - czyli przyzwoicie. Nie wiem co prawda, jaki odgłos wydaje maniak deskorolki spadający na twarz z szóstego piętra, choć wydaje mi się, że powinien on brzmieć nie „ałć!", a raczej „Aaa... PLASK!", choć tu akurat specjalnym zwolennikiem realizmu nie jestem.

Dużo gorzej wygląda za to grafika. Ośmielę się wręcz stwierdzić, że jest słabsza niż w poprzedniej części, choć to kwestia sporna. Na pewno jednak prezentuje się znacznie poniżej oczekiwań pecetowców, którzy przyzwyczaili się już do wodotrysków i rozmaitych bump mappingów, pixelshaderów, itd. Tu co prawda możemy zmienić sobie rozdzielczość na niedostępną na konsolach (z oczywistych względów), ale to tylko obnaża niedociągnięcia grafiki. **Słabej jakości tekstury, postaci zbudowane z niewielkiej liczby wielokątów, w dodatku całkowicie pozbawione mimiki, gdzieniegdzie pojawiają się nawet sprite'y**, o których już dawno zdążyłem zapomnieć. Efekt płonącej deski wygląda tak, jakby ktoś przyczepił skaterowi nieudolnie narysowany na kartce ogień. Po cichu liczyłem również, przy okazji zmiany nazwy, na rewolucję graficzną. Niedoczekanie.

Wstęp

Cóż pozostaje mi powiedzieć teraz, skoro już podsumowałem cały tekst na początku? Oczywiście - wstęp. Zacznijmy więc: serię Tony Hawk's Pro Skater znają chyba wszyscy...

No dobra, a poważnie: jeśli THUG 2 jest pierwszym twoim kontaktem z serią i oczekujesz od komputera wielkiej porcji rozgrywki i świetnej zabawy - zapomnij o ocenie ze stopki i wpisz tam sobie śmiało dziesiątkę. Jeśli jednak grałeś we wszystkie poprzednie części i oczekiwałeś znacznie więcej nowości albo nawet rewolucji - pewnie się zgodzisz z tym, co widoczne jest obok. **Tak czy inaczej z czystym sumieniem polecam.** **|CDA|**

8+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	6
AUDIO	9

WERDYKT

- \+ więcej Tony'ego
- \+ ogromna liczba bajerów
- \+ zabawa na długie miesiące
- − w sumie nic nowego
- − dresiarstwo
- − graficzny krok w tył

- PRODUCENT: NEVO SOFT
- DYSTRYBUTOR: ARJALOC
- CENA: 29,90 ZŁ
- WWW.ARJALOC.COM

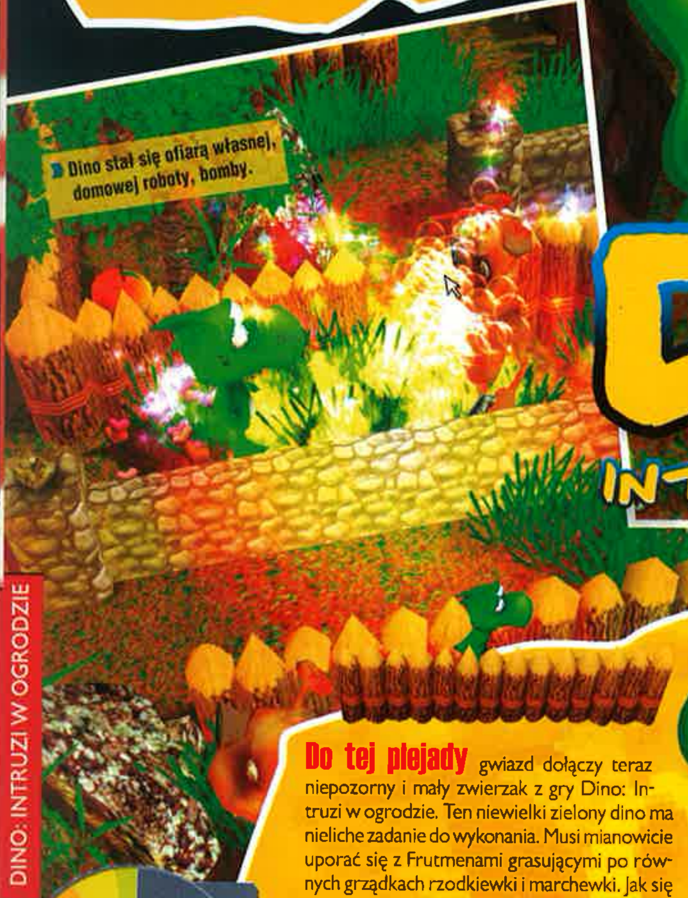
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 750 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 13/2004 CD 13/2004

CZARNY IWAN | JAK DINO PRZEPĘDZAŁ ZŁYCH FRUTMENÓW

Dinozaury nieustannie pojawiają się w grach. Niekiedy nas straszą i przerażają, tak jak w serii Dino Crisis lub Jurassic Park III: Dino Defender. Bywa też, że stają się obiektem polowania jak w Turok: Dinosaur Hunter lub też hodowli i atrakcji w parkach rozrywki, np. Dino Island. Jednym z najbardziej znanych dinozaurów jest Aladar z disneyowskiego filmu i gry Dinosaur.

Znikam stąd!



Dino stał się ofiarą własnej, domowej roboty, bomby.

DINO
INTRUZI W OGRODZIE

Do tej plejady gwiazd dołączy teraz niepozorny i mały zwierzak z gry Dino: Intruzi w ogrodzie. Ten niewielki zielony dino ma nieliche zadanie do wykonania. Musi mianowicie uporać się z Frutmenami grasującymi po równych grządkach rzodkiewki i marchewki. Jak się już pewnie domyślacie, odbiorcą gry będą raczej dzieci, a nie ich rodzice, ale zapewne wielu z was również z przyjemnością zasiądzie do gry.

Dino kontratakuje

Gdy po raz pierwszy zobaczyłem, jak dino biegnie po ogrodzie i próbuje uniknąć nadziania na widelec złego Frutmena, skojarzył mi się od razu mały **Croc oraz Bomberman**. Porównanie z Crokiem jest czysto wizualne. Po prostu stworek z gry Arjaloc jest do niego podobny. Bomberman mógłby z kolei stanąć koło Dino dlatego, że obaj panowie mają podobne techniki, którymi pozbywają się swoich przeciwników. Dino ma w arsenale kilka typów bomb, które są na tyle skuteczne, że wrogowie wyparowują i już nie trzeba się nimi przejmować.

Dino zawodowiec

Podstawowa bomba wybucha samodzielnie po kilku sekundach od jej podłożenia. Dino musi ją tylko umieścić w miejscu, w którym Frutmen będzie na pewno przechodził (zasada podobna jak w Bombermanie). Kolejna, nieco lepsza bomba może zostać przez Dino rzucona w kierunku przeciwnika i wybucha mu przed nosem. Trzecia konstrukcja jest już w pełni "zaawansowana" - wystarczy podłożyć ją na drodze przeciwnika i zdetonować w momencie, kiedy będzie przechodził koło ładunku.

Dino, pies na Frutmenów

Kiedy Dino nie ma bomb, może jeszcze kopnąć w kostkę niemilucha, którego chce zniszczyć ogródek. Poza tym w różnych miejscach leżą pożywne owoce, dzięki którym uzupełnimy nadwątloną energię (życie). Na dalszych poziomach gry robi się o wiele ciekawiej i zabawa jest znacznie trudniejsza. Drogę zagradzają nie tylko stworki z widelcami, ale również duże szare Frutmeny, które strzelają laserami i błyskawicami. Dodatkowym utrudnieniem jest też konieczność znalezienie klucza lub baterii, które z kolei potrzebne są do uruchomienia laserów. W niektórych lokacjach gracz musi ustawiać lustra, które będą odbijać promień lasera i przekierowywać go w ten sposób, aby zniszczył przeciwników (też jakby znany pomysł).

Dino ustawia lustro, żeby napromieniować złego Frutmena.

Dobry, ładny dino!

Gierka jest w pełnym 3D i prezentuje się **zaskakująco dobrze**. Rozdzielczość można podbić do 1600 x 1200 przy 32-bitowej palecie kolorów. Gierka jest dopracowana, ale parę elementów można by poprawić. Bywa, że gracz zużyje wszystkie bomby. Jeśli nie ma więcej w kieszeniach, a na planszy nadal pozostali żywi przeciwnicy, levelu nie da się ukończyć. **Ewidentnym błędem jest natomiast sytuacja, gdy lustro ustawimy przypadkowo za blisko lasera.** Nie można wówczas przesunąć go na poprzednią pozycję. Jeśli Dino tego nie zrobi, nie będzie można zabić siedzącego w zamknięciu Frutmena i znów gry. nie da się ukończyć. W trakcie zabawy kilkakrotnie zdarzyło mi się też, że Elektryk (tak nazywa się jeden z przeciwników) blokował Dino w wąskim przejściu i nie dało się go ominąć. Pozdrowienia dla betatesterów.

Wszystkich poziomów w grze jest **około 30**, wystarcza to na kilka godzin dobrej zabawy, zarówno dla dzieciaków, jak i nieco starszych graczy. Dino: Intruzi w ogrodzie to wesoła, przyjazna i zabawna gierka, którą polecam z czystym sumieniem. **Do tego w całości po polsku.** |CDA|

7+

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	7

WERDYKT

- + ładna i zabawna
- + opis przeciwników, broni, misje treningowe
- + tania
- + dopracowana techniczne
- − niekiedy nie można poprawić ustawienia luster
- − blokowanie Dino przez inne postacie w niektórych miejsach
- − brak bomb = nieukończenie poziomu (niekiedy)

& aparaty cyfrowe
fotografia

KONKURS GALERII CZYTELNIKÓW

Wyślij swoje zdjęcie, weź udział w konkursie i wygraj aparat cyfrowy i drukarkę firmy HP

To prostsze, niż myślisz!

Jeśli zamierzasz kupić aparat cyfrowy
• doradzimy ci, który wybrać

Jeśli wybrałeś już swój sprzęt
• nauczymy cię fotografować

Jeśli już robisz zdjęcia
• pokażemy ci, jak je edytować

Uchwyć w kadrze.
Co miesiąc.

- **fachowe porady**
- **szkoła fotografii**
- **profesjonalne warsztaty**
- **konkursy**
- **relacje z targów**
- **testy najnowszych urządzeń**
- **przydatne materiały na płycie CD**

www.fotocyfrowa.pl

Numer 5/2004 już w sprzedaży

- PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
- CENA: 139 ZŁ
- WWW.EA.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 933 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 13/2004

Tu jest po prostu wszystko, czego tylko fanom tuningu i samochodówek trzeba!

ALLOR | ZŁY POCZĄTEK... A KONIEC - REWELKA

Pierwsze zetknięcie z demkiem było mocno rozczarowujące, ale szybko okazało się, że liczy się nie tylko pierwsze wrażenie. Po tygodniu grania w pełną wersję mogę powiedzieć tylko jedno: zapomnijcie o Juiced, zapomnijcie o jedynce – Underground 2 rządzi!

Need for Speed Underground 2

Początkowo gra sprawiała tak letnie wrażenie, iż byłem już niemal pewny, że będzie równie dużym niewypałem, co Juiced. Z czasem ocena coraz bardziej rosła aż... **cóż, Underground 2 świetny jest i tyle!**

Miasto widzę ogromne...

Możliwość w miarę swobodnego poruszania się po mieście to w porównaniu do jedynki największa zmiana na lepsze. Zamiast wybierać wyścigi z listy, można samemu podjechać na miejsce zapisów. Podobnie z zakupami – żeby coś najpierw kupić, trzeba ruszyć cztery kółka i pojechać do jednego ze sklepów. Oczywiście większość z tych rzeczy można równie dobrze zrobić nie ruszając się z garażu i wybierając – podobnie jak w jedynce – odpowiednie pozycje z menu, więc jeśli komuś się nie chce jeździć, nie musi. Tyle że niektóre wyścigi trzeba samemu odkryć, podobnie jak sklepy, więc **choć przemieszczanie się po mieście niezbędne nie jest, lepiej z niego nie rezygnować.** Bo pozwala ono nie tylko lepiej wczuć się w klimat gry, ale i daje większe możliwości, jeśli chodzi o ściganie się.

Żeby jednak nie było zbyt różowo, warto wspomnieć parę zdań o... GTA. Trudno bowiem, grając w NFS U2, oprzeć się wrażeniu jakiegoś deja vu. W dodatku okrojonego, bo tutaj **zawsze mamy noc**, wozów kraść nie można, policji nie ma, uszkodzeń nie uświadczysz, nie pojeździsz ciężarówką, nie postrzelasz do nikogo, nie przywalisz bejsbolem, nie polatasz, nie popływasz, nie zmienisz radia, nie... Dobra, nieco przesadzam, **ale trudno nie odnieść wrażenia, że z Undergrounda 2 zrobił się klon GTA, tyle że okrojony jedynie do wyścigów i tuningu wozów.** I choć obie te rzeczy stoją tu na bardzo wysokim poziomie, czasami po prostu brakuje czegoś więcej. Czegoś, co sprawiłoby, że to jeżdżenie byłoby mimo wszystko trochę ciekawsze...

Nie tylko noc i wiatr

Jest jeszcze **deszcz**. Czasami. I choć asfalt świeci się – o ile tylko pozwala na to szybkość naszego sprzętu – zawsze padający z nieba deszczyk ma znaczenie nie tylko estetyczne. **Gdy pada, spada przyczepność naszego wozu** i to – mimo zręcznościowego charakteru gry – w sposób jak najbardziej wyczuwalny. Nie kończy się to wprawdzie ani bezradnymi bączkami, ani niedziałającymi hamulcami, ale

Nitro

Najpierw trzeba je oczywiście zamontować, ale to akurat jest możliwe w miarę szybko. Potem wystarczy wcisnąć klawisz i już **wchodzimy w nadprzestrzeń**, a w każdym razie taki właśnie efekt widzimy na ekranie. Bo jeśli chodzi o sam przyrost mocy, to zbyt wielki on niestety nie jest, nie mówiąc już o tym, że zapas gazu w butli kończy się w ciągu paru sekund...

Na szczęście nawet jeśli go wyczerpiemy, nie znaczy to – jak w jedynce – że już więcej sobie w czasie danej imprezy nie poszalejemy. Wystarczy wejść w cień aerodynamiczny przeciwnika, zrobić power slide'a czy też o włos uniknąć wypadku, a już dostajemy punkty za styl. Tyle tylko, że w dwójce przekładają się one nie tyle na nasz ogólny poziom „stylowości", a na wzrost ilości gazu w butli! Przy efektownej jeździe możemy więc korzystać z jego dobrodziejstw znacznie częściej, niż pozwala na to teoretyczna pojemność butli – tym bardziej że dzięki stylowi można mieć go nawet dwa razy więcej niż normalnie.

NEED FOR SPEED ...

Drogowskazy są wprawdzie miłe, ale GPS i mapa są lepsze!

Widok na centrum robi wrażenie, choć to tylko tło.

Przy odrobinie samozaparcia możesz mieć naprawdę niepowtarzalny wóz.

wystarcza, by na Drifcie wykręcać znacznie dłuższe poślizgi, a w pozostałych wyścigach częściej obijać się o bandy.

Nie tylko dla orłów

W jedynce tuning ograniczał się do wymieniania części. I choć trochę ich było, takie parę typów zawieszenia to nie to samo, co możliwość ręcznego grzebania w jego ustawieniach. Niby rozbudowany setup w samochodówce bez aspiracji do superrealizmu nie ma zbyt wielkiego sensu, ale... **W dwójce realizm jest w końcu większy**, a części dostępne są jedynie w trzech poziomach profesjonalizmu. Byłby więc problem, gdyby nie piękna opcja...

Performance Tuning

Jest w niej właściwie wszystko, co tylko można sobie zażyczyć. Zmiana charakterystyki zawieszenia, ustawienia hamulców, nachylenia spojlerów, długości biegów, szybkości wtrysku podtlenku azotu, a nawet zmiana mapy wtrysku w komputerze czy charakterystyki pracy sprężarki. Do tego jest jeszcze hamownia silnikowa i tor testowy, dzięki czemu można na bieżąco sprawdzać, jak nasze poprawki wpływają na osiągi. Oczywiście przycisk pozwalający na powrót do ustawień oryginalnych też jest, podobnie jak i możliwość dobrania dla jednego wozu różnych

<<<

TRYBY GRY

DRIFT

Występuje w dwóch odmianach. Pierwsza z nich, znana z jedynki, to zwyczajne ślizganie się czterech wozów na zamkniętych torach, w których wygrywa nie ten, kto pierwszy przekroczy linię mety, a ten, kto **dojedzie do niej najefektowniej**. Miarą efektowności jazdy są punkty przyznawane za jazdę bokiem – im szybciej, dłużej i pod ostrzejszym kątem będziemy się ślizgali, tym więcej punktów dostaniemy. Ale uwaga, jest jeszcze coś takiego jak mnożnik, przez który mnoży się zdobywane punkty. Zależy on od liczby punktów, które zdobyliśmy w najlepszym dotychczasowym ślizgu (im lepiej nam idzie, tym jest on wyższy) oraz od szybkości, z jaką jedziemy (jeśli będziemy jechali zbyt wolno, spadnie), i uderzeń w bandę (po którym musimy zaczynać od nowa - ale samochód przeciwnika niczego nie odejmuje). Jest jeszcze drift drugi - na drogach publicznych. Wjeżdżamy na jakąś górę i w pojedynkę serpentynkami pędzimy w dół, przy czym podobnie jak i w poprzednim trybie, tutaj liczy się **nie czas, a punkty otrzymywane za efekciarstwo.** Dodatkowym bonusem jest normalny ruch uliczny.

>>>

TRYBY GRY

Drag

Zasady są bardzo proste. **Cztery wozy, linia startu i kto pierwszy dotrze do linii mety, ten wygrywa**. Podobnie jak w poprzedniej części, najważniejsza jest odpowiednia zmiana biegów, dzięki której dostajemy większego speeda niż gdy dokonamy zmiany przy zbyt niskich lub zbyt wysokich obrotach (automatu rzecz jasna nie ma). Jest jeszcze nitro oraz możliwość podczepienia się pod wóz z przodu (mniejsze opory równa się lepsze przyspieszenie, więc w końcu gościa będziemy mogli wyprzedzić). Sterowanie kierownicą jest w tym trybie mocno uproszczone: strzałkami prawo-lewo wybiera się tylko jeden z torów jazdy, tak by w nic po drodze nie wpaść (inne wozy, roboty drogowe, wagony itp.).

>>>

TRYBY GRY

Sprint

Trochę podobny do Draga, tzn. jest **start, czterech gości i meta, do której trzeba dotrzeć jako pierwszy**. Tyle tylko, że wozem kierujemy normalnie, a jedna słluczka końca gry nie czyni. Poza tym są też zakręty, ruch uliczny i bardzo przydatny, procentowy wskaźnik tego, ile trasy już przejechaliśmy.

>>>

TRYBY GRY

Circuit

Ostatni z trybów odziedziczonych po poprzedniej części gry, **mocno podobny do Sprinta**. Tak naprawdę jedyna różnica pomiędzy tymi dwoma typami wyścigów to sposób, w jaki wytyczono trasę – tam mamy długi odcinek przejeżdżany raz od startu do mety, a tutaj mamy trasę zamkniętą, którą musimy pokonać parę razy.

>>>

TRYBY GRY

Street X

Pierwszy (nie licząc drugiego Draga) **nowy tryb wyścigów**, choć na pierwszy rzut oka wygląda to tak samo jak Drift. Mamy zamknięty tor (często identyczny jak w Drifcie) i cztery wozy z graczem włącznie, ale na tym koniec podobieństw. Nie wpada się w tak duże poślizgi, nie ma też punktów – zwycięża ten, kto pierwszy dojedzie do mety. **W założeniu jest to najbardziej techniczny ze wszystkich trybów**, bo nie można tu liczyć ani na pomoc ze strony nitro (instalacja jest wyłączona), ani na ruch z przeciwka, ani na przeszkody – jest tylko tor z bandami i przeciwnicy. Tyle tylko, że ze względu na brak uszkodzeń wcale tak czysto nie jest - w rzeczywistości jest to najbardziej kontaktowy z trybów, choć sama chęć walki bez umiejętności jak najszybszego pokonywania ciasnych zakrętów do zwycięstwa na szczęście nie wystarczy.

\>>>

TRYBY GRY

U.R.L.

W wielkim skrócie **wyścigi na zamkniętym torze nieco podobne do Street X**, ale na normalnych warunkach, tzn. jest nitro, a i sam tor pozwala na rozwinięcie znacznie większych prędkości. Z pozostałych ciekawostek warto wspomnieć o sześciu, a nie czterech jak w pozostałych wyścigach, uczestnikach, oraz o lokalizacjach. Przyjdzie się nam bowiem ścigać zarówno na torze wyznaczonym na pasach startowych, jak i na profesjonalnym torze wyścigowym. I jeszcze jedno – U.R.L. występuje w dwóch odmianach. W pierwszej jest to po prostu pojedynczy wyścig, natomiast w drugiej jeździ się parę wyścigów na punkty, a zwycięzca wyłaniany jest dopiero po zakończeniu całego cyklu.

\>>>

TRYBY GRY

Outrun

W zasadzie nie jest to wyścig, a **rodzaj pojedynku jeden na jeden**. Jedziemy sobie po mieście, spotykamy innego miłośnika tuningu, wysyłamy mu SMS-a... i gotowe, pojedynek rozpoczęty. Nasze pierwsze zadanie to go dogonić. Gdy go już dogonimy, wskaźnik zmienia kolor i pokazuje, na jaką odległość naszego oponenta odstawiliśmy – jeśli tylko uda się nam dojść do końca skali (zazwyczaj 300 metrów), wygrywamy, co czasami - prócz kasy - wiąże się także z możliwością zamontowania jakiejś unikatowej części.

\>>>

TRYBY GRY

Special

Pod tym hasłem kryje się dojazd do miejsca, w którym ulokował się fotograf mający uwiecznić nasz bolid, by mógł zostać zaprezentowany na okładce jednego z magazynów poświęconych tuningowi lub też płyty DVD z wyczynami maniaków. Można tego Speciala przyrównać do **jazdy na czas z punktu A do punktu B dowolną, wybraną przez nas trasą**, oczywiście po mieście z całym jego ruchem ulicznym.

\>>>

ustawień do różnych typów wyścigów (przełączają się później automatycznie).

I choć ma się tutaj nieco mniejsze możliwości niż w tytułach nastawionych na pełny realizm (choćby zawieszenie – w Undergroundzie **coś takiego jak zmiana kąta pochylenia kół po prostu nie istnieje**), jest tego wystarczająco dużo, by nawet maniacy garaży nie czuli się zawiedzeni.

A, jeszcze jedno. Standardowe ustawienia są wystarczająco dobre, by – jeśli kogoś nie bawi grzebanie pod maską – nie trzeba ich było zmieniać. Są także najbardziej uniwersalne, więc jeśli coś dzięki zmianom zyskamy, przy okazji także coś stracimy.

Tuning nie tylko mechaniczny

Dodatkowe konie są wprawdzie bardzo ważne (choćby dlatego, że wpływają na „rasowość" dźwięku dobiegającego spod maski), ale w **Undergroundzie nie zajdzie się zbyt daleko, jeśli nie zainwestujemy w tuning optyczny**. Czekają neony (podwozie, komora silnika i bagażnik), spojlery, zderzaki przednie i tylne, progi, maski, lusterka, dachowe wloty powietrza, felgi w przeróżnych wzorach i rozmiarach (ze spinnerami włącznie), winyle, przyciemniane szyby, różne wzory reflektorów i kolorów dawanego przez nie światła, tłumiki, stopy, nalepki na szyby i drzwi, dodatki z karbonu, dysze wyrzucające nitro, pneumatyczne zawieszenie i oczywiście kupa różnych farb i możliwości malowania wozu. Można się nawet zająć wystrojem bagażnika ze wzmacniaczami, tubami i monitorami. Jest tego po prostu zatrzęsienie, choć pewnie i tak o czymś zapomniałem.

Jedyny problem to fakt, że tuning optyczny jest na dobrą sprawę obowiązkowy, w dodatku – by załapać się na odpowiednio wysoką ocenę – **im jest bardziej ekstremalny, tym lepiej**. A nie każdemu musi odpowiadać, bo po kiego mi w sportowym wozie pneumatyczne zawieszenie czy spinnery? Zresztą i do wyglądu co lepszych części też można mieć zastrzeżenia, ale najwidoczniej w Stanach wioskowy tuning też rządzi...

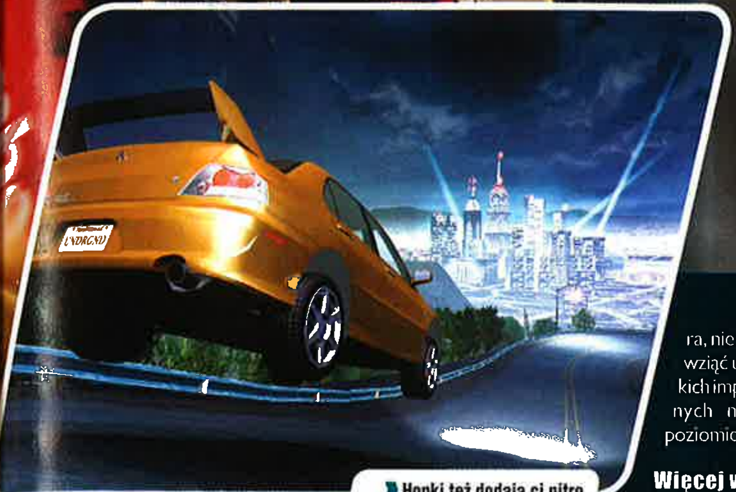
Kariera i sponsorzy

Przede wszystkim **kariera jest do pewnego stopnia nieliniowa**, co znaczy że nie musimy brać udziału we wszystkich wyścigach, by awansować na wyższe stopnie wtajemniczenia. Każdy z nich zaczyna się od wyboru sponsora, który nie tylko daje nam trochę kasy na start, ale stawia także pewne warunki odnośnie imprez, w których musimy wziąć udział. Może to być na przykład siedem razy U.R.L. oraz po

Poza wozami sportowymi są też w dwójce terenówki. Ble...

Większość imprez to czterech zawodników z graczem włącznie.

Niektóre miejsca są aż nazbyt piękne!



Hopki też dodają ci nitro.

jednym Drifcie, Dragu i Sprincie plus dwadzieścia wyścigów według naszego widzimisię i trzy okładki w magazynach (do czego trzeba mieć wóz obłożony paroma kilogramami części do tuningu optycznego). Gdy to wszystko załatwimy, przechodzimy dalej, czyli do następnego sponsora i nowego zbioru wyścigów.

Za każdym razem do wyboru mamy paru sponsorów, a sumaryczna liczba wyścigów, jakie musimy wygrać, by zadowolić kasodawcę, jest mniejsza niż liczba wszystkich dostępnych na danym etapie gry. Więc jeśli ktoś nie lubi np. Draga, zazwyczaj może nie wziąć udziału w ani jednej imprezie tego typu. Zazwyczaj - bo niekiedy wszyscy sponsorzy uprą się na jakiś typ wyścigu i niezależnie od tego, który z nich wybierzemy i tak będziemy musieli w tej unikanej imprezie udział wziąć. I jeszcze jedna uwaga – jeśli tylko zbyt szybko nie spełnimy wszystkich wymagań sponsora, nie ma problemu, by wziąć udział we wszystkich imprezach oferowanych nam na danym poziomie.

Więcej wozów

W jedynce mieliśmy tylko jeden wóz i zbiór upgrade'ów, które przechodziły z jednego auta na drugie – wystarczyło raz kupić turbo, a mieliśmy je automatycznie także po wymianie dotychczas używanego wozu na nowy. W dwójce jest pod tym względem i lepiej, i gorzej. Lepiej, bo w końcu w garażu może stać więcej wozów, gorzej, bo jednym pacnięciem w Enter można zamienić dowolnie wypasione cztery kółka na wersję prosto z salonu. Nie dostajemy ani zwrotu kasy za kupione wcześniej dodatkowe części, ani nie przechodzą one do nowego auta, wystarczy więc chwila nieuwagi, by stracić fortunę. I jeszcze jedno – choć za nowe wozy nie płacimy ani grosza (dostajemy je od sponsorów), **kasy jest w grze na tyle mało, że o zrobieniu na cacy więcej niż jednego autka lepiej zapomnieć** – w singlu jest to w zasadzie niemożliwe.

Gumowe AI

Chodzi oczywiście o to, w jaki sposób przeciwnicy dostosowują się do naszych umiejętności i osiągów naszego wozu. Bo tak się niemiło składa, że niezależnie od tego, **jakbyśmy swojego wózka nie podkręcili, i tak o pozostawieniu przeciwników daleko w tyle możemy zapomnieć.** Łączy nas z nimi niewidzialna gumowa lina, więc gdy tylko ich odstawimy, dostają dodatkowego kopa akurat wystarczającego do tego, by nas dogonić, a przed końcem wyścigu – nawet jeśli nie popełnimy żadnego większego błędu – rozpocząć atak na pierwsze miejsce. **Przeciwnicy mają po prostu coraz lepsze wozy, co jest niby logiczne, tyle tylko, że ich moc zależy przede wszystkim... od mocy naszego.** A trochę głupio się jeździ ze świadomością, że niezależnie od tego, czy mamy 200 czy 300 koni, będzie nam równie ciężko.

Witaj, Rachel!

Bo też co innego można o Undergroundzie powiedzieć? Dużo wozów, niesamowite możliwości tuningu, zmiana ustawień wozów, większy garaż, miasto, grafika, muzyka, dźwięki, multi – tu jest po prostu wszystko, czego tylko fanom tuningu i samochodówek trzeba! **|CDA|**

9

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	9

WERDYKT

- + niesamowite możliwości tuningu
- + kupa opcji dla zaawansowanych
- + nowe typy wyścigów
- + miasto
- + muza i dźwięki
- + nieliniowa kariera
- + więcej niż jeden wóz w garażu

- − gumowe AI
- − łatwo stracić kupę kasy
- − śmieszna niekiedy fabuła

* PRODUCENT: UbiSoft Montreal Studios
* DYSTRYBUTOR: Cenega
* CENA: 119.90 ZŁ
* WWW.MYSTREVELATION.COM

* WIN 98/ME/00/XP
* PROCESOR: PIII 1 GHZ
* RAM: 64 MB
* GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 10/2004

MYST® IV REVELATION

Po uruchomieniu gry MYST IV: REVELATION, na którą baaardzo długo czekałem, poczułem się trochę jak pasażer luksusowego liniowca, co na samym początku rejsu dowiedział się, że kupił bilet na statek, którego konstruktorzy popełnili błąd konstrukcyjny, zapominając o budowie toalet. Rejs niby piękny, ale zadki trzeba wychylać za burtę, co – jakby nie było – może stworzyć pewne problemy i uczucie dyskomfortu. Ale po kolei, jak powiedział oprawca do 40 męczenników.

Gra Myst IV: Revelation jest kontynuacją gry Myst III: Exile, która to gra jest kontynuacją Myst II: Riven, ta zaś jest... No, wiadomo. Podobnie jak poprzednia część - gra, z którą będziesz miał honor, jest grą „węzłową", to znaczy na jej obszarze można się poruszać od węzła do węzła, a w nich możesz się rozglądać wokół i do góry, ale ruszyć się w obrębie tego węzła nie możesz. System jest znany z wielu innych gier i miłośnikom „fabularek" nie trzeba mówić, o co chodzi.

Neverending stoooorүyyy

Akcja gry rozpoczyna się gdzieś tak w dziesięć lat po zakończeniu poprzedniej (Exile) - maleńka dziewczynka, którą poznałeś jako dziecko na ramionach matki, teraz jest dziesięcioletnim dziewczątkiem, a Artus – grany przez tego samego Randa Millera, wykazuje już pewne oznaki kolizji z rydwanem czasu. Jakość filmu, w którym go poznajemy na początku gry, jest radością dla oczu – zwróćcie uwagę na siwiejące włosy i brodę!

Trzeba wam wiedzieć, że serią Myst nie zainteresowałem się od początku – wskoczyłem w nią z butami dopiero od III części. Ale natychmiast stwierdziłem, że - jak w przypadku nastolatki, która wraca z imprezy, powiewając zwycięsko kręconymi na palcu stringami, a na pytanie lekko zaszokowanej matki, co się stało, odpowiada beztrosko „nie wiem, mamo, jak się nazywa to, co tam robiliśmy, ale wiem, że od dziś to będzie moje hobby!" – **ta gra będzie moim hobby.**

Amulet Pamięci

Gra ma bardzo ciekawą cechę – w miarę jej rozwoju zapełnia się posiadany przez gracza Amulet Pamięci, który zdradza ci zarys treści i objaśnia charaktery postaci (odczytujących zawartość własnych zapisków). Bardzo dobry pomysł ze strony twórców gry, pozwalający na lepsze zrozumienie roli niektórych postaci w historii, którą ci opowiadają autorzy scenariusza (i w której bierzesz udział).

Potem sięgnąłem do części wcześniejszych, które witałem radośnie, jak krajowcy z wysp Tonga witali misjonarza (i równie skwapliwie je pożerałem). Kiedy się dowiedziałem, że ma być IV część gry, skoczyłem radośnie w górę, zadzierając pięty tak wysoko, że zdziwiłbym Diagilewa, i zacząłem czekać. Nie szukałem łapczywie żadnych wiadomości po Sieci, wierzyłem bowiem z niezachwianą pewnością, że czeka mnie nie lada przeżycie... I w rzeczy samej.... przeżyłem. Ledwo co przeżyłem. Ale o tym w swoim czasie.

8 GB mile widziane

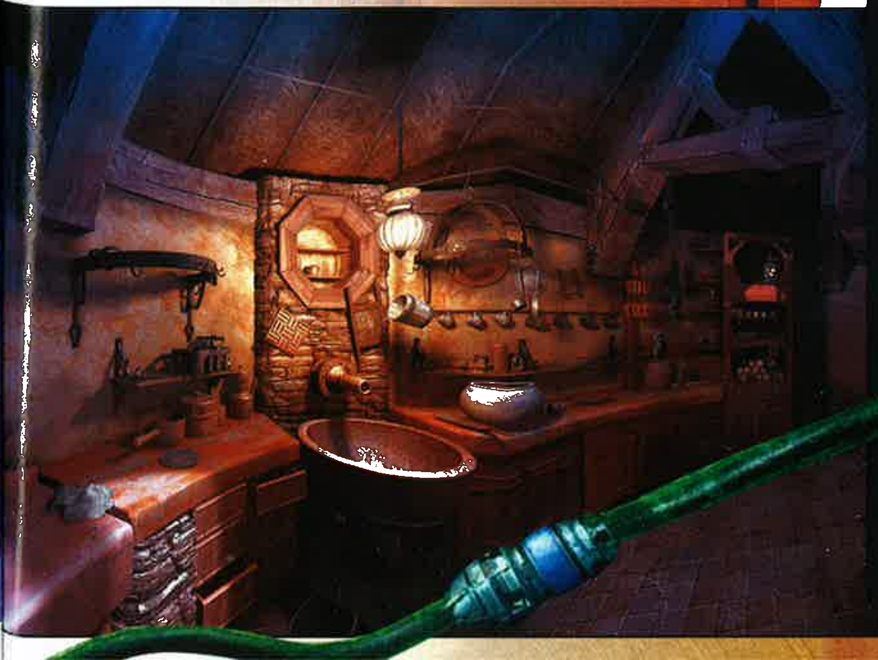
Firmą „matką" serii Myst była Cyan, ale już Exile stało się dziełem Ubisoftu (co prawda, spece z Cyan sprawowali nadzór artystyczny nad całością). Obszar gry jest ogromny – wystarczy powiedzieć, że zajmuje dwa (dwa!) dyski DVD i nawet przy minimalnej instalacji rozpiera się na 3,5 GB powierzchni HDD! **(Pełna instalacja wymaga 8 GB!)** Robi to niemałe wrażenie przy zakupie. Ja zaś – na domiar rozkoszy – dostałem przysłaną do redakcji wersję z ograniczonej edycji dla kolekcjonerów cymeliów, w pięknym pudełku o kształcie księgi. (Przypominam, że Myst to opowieść o światach zapisanych w postaci ksiąg.) A w niej znalazłem **dodatkowy CD**, na którym jest półgodzinny wywiad z twórcami koncepcji Randem Millerem i Jackiem Wallem, pół godziny przepięknej muzyki ze ścieżki dźwiękowej gry (ze znakomitym songiem Petera Gabriela na czele!) **i bardzo fajną kolekcją kart z postaciami gry.** Nic, tylko paść na grzbiet i piać z zachwytu (nie, bym specjalnie uwielbiał tę pozycję).

Gra jest naprawdę wciągająca, ciekawa, o starannie przemyślanej i niebanalnie zarysowanej intrydze. Do tego oprawa audio/wideo na światowym poziomie. Dla mnie – Revelation!

Ale wracajmy do 'adremu'

W grę wprowadza nas znamy już nam skądinąd Artus, opowiadający nam o swoich dwu marnotrawnych synach, Sirrusie i Achernarze, którzy pod koniec pierwszej części nie zostali unicestwieni (jak mieliśmy prawo podejrzewać i do czego sami się przyczyniliśmy!), ale uwięzieni, a teraz mamy się dowiedzieć, jak Atrus, jego żona Catherine (poznaliście ją na początku części III z dzieckiem na ręku) i dziesięcioletnia Yeesha (to ona była tym dzieckiem) poradzili sobie z całą sytuacją.

Synowie Artusa zatruwają życie ojcu, nieustannie spiskując przeciwko niemu na obszarze pięciu dotychczasowych edycji gier (nie zapomniałem, jak widzicie, i o grze URU: Ages Beyond Myst, różniącej się od poprzedniej tym, że w całości zrealizowano ją w otoczeniu 3D). Tak samo będzie też w Revelation, której scenariusz powstał na klawiaturze Mary DeMarle (odpowiedzialnej i za III część gry - Exile).



Mówią w(i)eki...

Zaczynasz grę w domu rodziny Artusa – Tomahna, w którym będziesz – jak zresztą podczas całej historii – rozwiązywał zagadki, naprawiał uszkodzone części machinerii, rozkodowywał teksty i odgadywał znaczenie dźwięków. Potem będziesz zwiedzał świat czterech wieków. **Wieki te są bardziej rozległe, dokładniej dopracowane i pełniejsze niż kokolwiek, co już widziałeś podczas gry w którąkolwiek z wcześniejszych części.**

Nawigujesz po obszarze gry za pomocą kursora zmieniającego kształt – i nie trzeba nawet zaglądać do instrukcji, by rozgryźć jego działanie. Na domiar wszystkiego możesz sam (korzystając z menu opcji gry) zmienić jego barwę i przejrzystość – co jest miłym ukłonem ze strony twórców gry. Ta ma tak wysoką rozdzielczość, że robi to niemałe wrażenie – rzadko tylko można przeoczyć kluczowe jej miejsca, a wszelkiego rodzaju dźwignie, guziki i pokrętła też znajdujesz bez trudu – choć niełatwo ci będzie domyślić się sposobu, w jaki działają. Ale z tym już się spotykaliśmy w poprzednich grach – starzy Mystowi wyjadacze z pewnością się nie zawiodą.

Kto nie rozwiązuje, nie idzie (naprzód)

Podobnie jak np. w grze Chameleon, zagadki i łamigłówki są integralnie wbudowane w grę – nie popchniesz jej do przodu, jeżeli się nie uporasz z

kolejnym problemem. Na całe szczęśnie nikt nie każe ci tu błądzić po rozległych labiryntach, unikając rozmaitych pułapek – **choć pewne rzeczy będziesz musiał wykonywać na czas.** Są też zagadki dźwiękowe (jak w Myst III).

Jedną z cech charakterystycznych, na które jednak nie od razu zwrócisz uwagę, jest fakt, że **sekwencje z udziałem aktorów są znakomicie zintegrowane z komputerowo animowanym otoczeniem** i naprawdę się czuje, że wszystkie postaci żyją w świecie, który zostaje ci przedstawiony. Ot, na przykład niezwykle realistycznie przechodzą przez drzwi, co nie w każdej tego typu produkcji się zdarza. (A dokładniej rzecz biorąc – prawie się NIE zdarza.) Precyzyjnie też – na przykład – potrafią wskazać odległy przedmiot.

Pozachwycajmy się

Wszystkie Wieki opracowano niezwykle starannie, wręcz widać, **że żyją swoim życiem** – woda płynie, owady brzęczą, wiatr żwawo dmucha w korony drzew, które wdzięcznie się kołyszą, a po zaroślach przemykają rozmaite zabawne stworki. Opadłe liście tańczą na wietrze, wodospad spowija mgła, a nad kuchnią unosi się dym. Tomana jest tak pięknym światem, że sam bym tam chętnie zamieszkał.

Większość przedmiotów, na których spocznie twój wzrok i masz je w zasięgu ręki, możesz dotknąć i przekonać się, jaki wydają przy tym dźwięk. Niektóre możesz wykorzystywać, choć nie ma to większego znaczenia dla gry. Np. nie wszystkie szuflady w domu Artusa zawierają przedmioty, które ci się do czegoś przydadzą, ale miło jest pomyszkować.

Jedną z cech gry jest skupianie ostrości widzenia na obiektach, na które właśnie się patrzy – co prawda, można tę opcję wyłączyć. Mnie osobiście się to podoba – w rzeczy samej tak właśnie widzimy świat! Ale mój znakomity redakcyjny kolega, Filut Swędzimir, ostro to skrytykował.

Muzyka – jak w trzeciej części – jest dziełem Jacka Walla – nastrojowa i znakomicie wprowadzająca w atmosferę każdego ze światów. Jest w niej i piosenka (pieśń?) Petera Gabriela (autora muzyki do Uru i w ogóle wybitnego muzyka rockowego) znakomicie wpasowana w treść gry. A kto Gabriela nie lubi, ten jeszcze zobaczy!

Z ciekawszych opcji **godny wzmianki jest system podpowiedzi**, naprowadzeń i wskazówek – możesz zeń nie korzystać, ale niekiedy bardzo się przydaje.

O, holender(skie)!

Żeby jednak nie zrobiło się nam za słodko, pora na przedstawienie tego, co mnie tak „zdrzaźniło" po uruchomieniu gry. Jako stary wzrokowiec poszukałem w opcjach gry możliwości **włączenia napisów**, bo słuch mam już nie najlepszy, wzrok za to ciągle jeszcze dobry. **Ku mojemu zaskoczeniu okazało się, że mogę je sobie włączyć... ale w języku holenderskim.** Ba! Zaraz potem się przekonałem, że i tego nie da się zrobić! Moim skromnym zdaniem, jest to oczywiste „walnięcie się" twórców gry (w opcjach jest oczywiście możliwość włączenia tekstu dialogów!) i spodziewam się, że to naprawią, wypuszczając jakąś „łatę" w Sieci, bo rzecz jest mocno irytująca. To właśnie jest ta konieczność wystawiania zadka za burtę. Niby wokół luksusy, a tu taka siurpryza.

Drugą z wad gry, o której jeszcze nie wspominałem, **jest konieczność częstego dokonywania zapisów jej stanu** (bo czasami gra się lubi wysypać) oraz fakt, że **im więcej masz tych zapisów, tym wolniej ci się gra wpisuje ponownie** (coś takiego można było zaobserwować w poprzedzającej Morrowinda grze Redguard.) Najlepiej nie przekraczać kilku zapisów, „nadpisując" gry jedną na drugiej.

Jest mystycznie

Gra jest naprawdę wciągająca, ciekawa, o starannie przemyślanej i niebanalnie zarysowanej intrydze. Gdyby nie wspomniane przeze mnie wady, dość w sumie uciążliwe, byłbym ją ocenił na co najmniej 1 pkt więcej. Niestety „Kocham Platona, ale prawdę ukochałem bardziej!". **|CDA|**

Kupię se na giełdzie...

Od razu wyjaśnię, że ci z was, którzy wiedzeni desperacją kupili grę od „dystrybutorów alternatywnych", nie zobaczą sporej części animacji, ponieważ gra została okropnie pocięta przez jakiegoś barbarzyńcę. Zatem wybierzcie sami, czy chcecie mieć trochę zaoszczędzonej kasy, czy też doznać orgazmu (wielokrotnego!) przez oczy. Ja tam nic nie mówię, ale wielokrotny orgazm (nawet przez oczy) wart jest każdych pieniędzy. Jak nie wierzycie, zapytajcie jakiejś biegłej w tych arkanach pani.

Dodam też, że w wyciętych animacjach są też rozmaite dźwięki, niezbędne przy rozwiązywaniu niektórych zagadek. A to oznacza tyle, że grając w wersję piracką **nigdy tak naprawdę nie ukończysz tej gry** lub też ukończysz ją nie rozwiązując wielu istotnych wątków. Nadal masz jakieś wątpliwości, co wybrać?

MYST IV: REVELATION

8

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	10
AUDIO	9

WERDYKT

- ⊕ grafika
- ⊕ muzyka (Peter Gabriel, yeah!)
- ⊕ klimat
- ⊕ ogólne wrażenia
- ⊖ dziwne problemy z napisami
- ⊖ konieczne częste save'y
- ⊖ bez DVD nie ma grania

order now !

SMS 79266 74266 72266

18+

cellpoc

WWW.CELLPOC.COM

Extra gadżety na Twoją komórkę

CARS

CDI10785	CDI10775	CDI10795
CDI10815	CDI10825	CDI10085
CDI10805	CDI10075	CDI10835

THE GALLERY

4.88 zl - 74266

CDI10495	CDI10325	CDI10345	CDI10375	CDI10425	CDI10015	CDI10245	CDI10705
CDI10105	CDI10025	CDI10005	CDI10515	CDI10035	CDI10615	CDI10765	CDI10655
CDI10115	CDI10695	CDI10265	CDI10045	CDI10665	CDI10545	CDI10715	CDI10735
CDI10125	CDI10095	CDI10505	CDI10605	CDI10595	CDI10675	CDI10685	CDI10645

Aby pobrać tapetkę kolorową wyślij SMS o treści numer tapety 74266 (4.88 zł z VAT)
Usługa dostępna dla posiadaczy telefonów Nokia, Siemens, Motorola, Samsung, Sonyericsson, Sagem

GAMESTATION

10.98 zl - 79266

Aby pobrać grę java wyślij SMS o treści numer gry na numer 79266.
Sprawdź czy Twój telefon umożliwia uruchamianie gier java.

N30 : Nokia 3510i, 8910i
N40 : Nokia 3300, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250
N60 : Nokia 7650, 3650
MOT1 : Motorola T720i, T722
MOT2 : Motorola
MOT3 : Motorola V300, V500, V600, V80
SAM1 : Samsung C100, X100
SAM2 : Samsung E700, E710
S1 : Siemens S55, M55, SL55
SE : Sonyericsson T610, T630

MusicCorner: POLI

4.88 zl - 74266

Are You Gonna Go My Way	Lenny Kravitz	CDP10025
Bittersweet Symphony	The Verve	CDP10045
Blind	Korn	CDP10055
Bring Me To Life	Evanescence	CDP10075
California Love	2Pac	CDP10095
Chewing Gum	Annie	CDP10105
Chihuahua	Dj Bobo	CDP10115
Cleaning Out My Closet	Eminem	CDP10135
Complicated	Avril Lavigne	CDP10145
Daddy Cool	Boney M	CDP10155
Dragostea Din Tei	Haiducii	CDP10185
Duality	Slipknot	CDP10205
Everybodys Fool	Evanescence	CDP10225
First Day Of My Life	The Rasmus	CDP10255
Fuck It	Eamon	CDP10285
Fuck U Right Back	Frankee	CDP10295
Heaven	Dj Sammy	CDP10325
Hey Ya	Outkast	CDP10335
I Will Survive	Gloria Gaynor	CDP10355
Im too Sexy	Right Said Fred	CDP10375
In The Navy	Village People	CDP10385
Karma Police	Radiohead	CDP10415
King Of My Castle	Wamdue Project	CDP10435
My Band	D12	CDP10465
Opa Opa	Despina Vandi	CDP10485
Rhythm Is A Dancer	Snap	CDP10525
Rise	Safri Duo	CDP10535
Sick And Tired	Anastacia	CDP10575
Single	Natasha Bedingfield	CDP10585
Staying Alive	Bee Gees	CDP10625
Summer Jam	UD Project Vs Sunclub	CDP10635
The Closest Thing To Crazy	Katie Melua	CDP10655
The Poison	Groove Coverage	CDP10665
The Simpsons	TV Theme	CDP10675
Theme	Pulp Fiction	CDP10695
This Is The World We Live In	Alcazar	CDP10705
Trick Me	Kelis	CDP10725
U Cant Touch This	Mc Hammer	CDP10735
What Is Love	Haddaway	CDP10765
Whats Your Number	Cypress Hill	CDP10775
Yeah	Usher ft Ludacris	CDP10815

MusicCorner: MONO

2.44 zl - 72266

Break The Habit	Linkin Park	CDM10015NO
Despre Tine	O-Zone	CDM10025NO
Dont tell me	Avril Lavigne	CDM10035NO
Down	Blink 182	CDM10045NO
Dragostea Din Tei	Haiducii	CDM10055NO
Everything	Alanis Morissette	CDM10075NO
Fallin High	Safri Duo	CDM10095NO
First Day Of My Life	Rasmus	CDM10105NO
Flawless	George Michael	CDM10115NO
Forca	Nelly Furtado	CDM10125NO
Forever Young	Interactive	CDM10135NO
Fuck It	Eamon	CDM10145NO
Hey Mama	Black Eyed Peas	CDM10155NO
How Come	D12	CDM10175NO
Light My Fire	The Doors	CDM10215NO
Lord Of The Rings 2	Theme	CDM10225NO
my band	D12	CDM10235NO
My Happy Ending	Avril Lavigne	CDM10245NO
My Immortal	Evanescence	CDM10255NO
Nemo	Nightwish	CDM10265NO
No More Lies	Iron Maiden	CDM10275NO
Pimp	50cent	CDM10285NO
Rise	Safri Duo	CDM10295NO
Roses	Outkast	CDM10305NO
Sick And Tired	Anastacia	CDM10325NO
Trick Me	Kelis	CDM10345NO
Walking in my shoes	Depeche Mode	CDM10355NO
We Will Rock You	May/Mercury	CDM10375NO
Whats your number	Cypress Hill	CDM10385NO
Where Are We Running	Lenny Kravitz	CDM10395NO
With You	Jessica Simpson	CDM10415NO
Yeah	Usher ft Lil Jon & Ludacris	CDM10425NO

POLSKIE HITY

poli 3.66 zl - 7365 | mono 2.44 zl - 7265

POLI	MONO	
032796	032775	mandaryna ; jesteś ale cię nie ma
032792	032770	ich troje ; ostatni przystanek
032784	032748	leber & marian ; jedna z dróg
032440	022288	mezo & liber ; żeby nie było
032400	032398	kasia kowalska ; to co dobre
032397	031981	mandaryna ; here i go again
032231	032211	ania dąbrowska ; charlie charlie
032210	032202	tede/zdzislawa sosnicka ; jak żyć
032058	032045	morwa ; to dla słuchaczy
031967	031846	o.s.t.r ; rap po gędzinach
031887	031864	52dębięc ; to my polacy
031853	031829	powodzenia
031813	031790	golec uorkiestra ; nie ma nic
031725	031719	ivan i delfin ; jej czarne oczy
031216	031208	sistars ; sutra
031594	030593	virgin dżaga
029707	030097	liber ; skarby
029563	024725	jeden osiem l ; jak zapomnieć

LOGOSY

2.44 zl - 72266

Tylko dla Nokia

					CDL10325NO	CDL10335NO	CDL10345NO
					CDL10025NO	CDL10305NO	CDL10295NO
					CDL10315NO	CDL10265NO	CDL10285NO
		CDL10085NO	CDL10095NO	CDL10115NO	CDL10135NO	CDL10195NO	CDL10255NO
		CDL10075NO	CDL10065NO	CDL10155NO	CDL10015NO	CDL10185NO	CDL10245NO
		CDL10055NO	CDL10105NO	CDL10165NO	CDL10275NO	CDL10175NO	CDL10235NO
CDL10035NO	CDL10005NO	CDL10045NO	CDL10125NO	CDL10355NO	CDL10215NO	CDL10145NO	CDL10225NO

Dzwonki Polifoniczne SMS na numer 7365,cena SMSa to tylko 3.66 zl.
Wybrane modele telefonów SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS obsługujących dzwonki w formacie midi lub smaf i z opcja WAP.
SMS o treści AA76, (numer dzwonka) na numer7365.

Dzwonki Monofoniczne SMS na numer 7265, cena SMSa to tylko 2.44 zl.
Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów NOKIA.
Dzwonek Mono wyślij SMS na numer 7265 o treści AA76.(numer dzwonka mono)

Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 (dla dzwonków monofonicznzch) lub 7365 (dla dzwonków polifonicznych) o treści:AAXX.(numer dzwonka).
numer znajomego np.

Aby pobrać dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści CDxxxxxP na numer 74266 (4.88 zł z VAT)
Usługa dostępna dla posiadaczy telefonów Nokia, Siemens,Motorola, Samsung, Sony ericsson, Sagem.
Sprawdź czy Twój telefon odtwarza dzwonki polifoniczne.

Aby pobrać dzwonek monofoniczny wyślij SMS o treści CDxxxxxM na numer 72266 (2.44 zł z VAT).
Usługa dostępna dla posiadaczy telefonów Nokia.

PRODUCENT: IRRATIONAL GAMES
DYSTRYBUTOR: VIVENDI UNIVERSAL
WWW.TRIBESVENGEANCE.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 13/2004

ALLOR | SZYBCY I WŚCIEKLI

Starsiege: Tribes była swego czasu jedną z najlepszych drużynowych strzelanek online. Tyle że wyszła w 1998 r., gdy w Polsce o dobrych łączach można było pomarzyć, więc fanów wielu nie zdobyła. W 2001 – z podobnym rezultatem – zaatakowała dwójka. Obecnie do boju rusza trójka i...

...i jako pierwsza gra w całym cyklu ma realną szansę, by w świadomości graczy w naszym kraju zaistnieć. W dodatku nawet bez rozpakowania pudełka można wskazać dwa ku temu powody: w końcu doczekaliśmy się w miarę powszechnego dostępu do Netu, a poza tym po raz pierwszy w Tribes do trybu multi dodano singla. W dodatku nie jest to jedynie multi z botami jak w UT, a **pełnoprawny single z przerywnikami, zapadającymi w pamięć bohaterami i odpowiednio pokręconą fabułą rozciągniętą w dodatku na parędziesiąt lat.**

Imperium i szczepy

Jej początek niczego specjalnego jeszcze nie zwiastuje. Jest sobie dumna gwiezdna księżniczka, którą tatuś postanowił dla dobra Imperium wydać za mąż. Są też atakujący chwilę później statek Imperatora wrogowie, przez których nasza księżniczka (w tej roli gracz) zostaje ostatecznie uprowadzona, zaś w tym czasie uczy się podstawowych zasad walki i używania sprzętu służącego przeżyciu. Jeśli można coś do tego dodać, to chyba tylko bardzo dobrą grafikę towarzyszącą pierwszej misji oraz zadziwiającą wysokość mapy, przez co **jet-pack bardzo szybko staje się nie tyle miłym dodatkiem, co niezbędnym elementem ekwipunku.**

Tyle tylko, że taki - trzeba przyznać, całkiem przyjemny - tutorial to za mało, by uznać singla za coś interesującego. Na szczęście później jest jeszcze lepiej, choć tak na dobrą sprawę **całego singla można także potraktować jako jeden wielki tutorial przygotowujący do gry w multi.** Nie stanowi to jednak problemu, bo nowe „zdolności" poznajemy w bardzo naturalny sposób, w dodatku interesujący pod względem fabularnym. Ba, w zasadzie nawet nie tyle interesującym, co wręcz przykuwającym do ekranu.

Jest to bez dwóch zdań jeden z najlepszych FPS-ów, jakie ukazały się w tym roku.

Single? Świetny!

Najważniejszy zabieg, a w zasadzie dwa ze sobą powiązane zabiegi, to wspomniane już wcześniej **rozłożenie akcji na mniej więcej dwadzieścia lat** (gwoli ścisłości cała akcja umiejscowiona została jeszcze przed pierwszym Starsiege: Tribes) oraz ściśle z nim związane **oglądanie akcji z wielu punktów widzenia**. To, że na początku jesteśmy imperialną księżniczką, szybko się zmienia – później będziemy jeszcze robotem-zabójcą, ratującym swych ziomków przywódcą

Narty

Zaczęło się od błędu w engine'ie pierwszych Tribes, dzięki któremu można było wykorzystywać upadek z dużych wysokości do zdobycia bardzo dużej prędkości w ruchu poziomym. Choć wykorzystanie tego błędu wymagało długich treningów (no i był to błąd), zyskał tak duże uznanie wśród graczy, że w dwójce wprowadzono go już celowo. W trójce nie mogło, rzecz jasna, „narciarstwa" (skiing, jak się to zwie w oryginale) zabraknąć. Oczywiście pełne wykorzystanie nart przychodzi dopiero po długim treningu (podobnie jak grapplera), jednak efekt jest tego jak najbardziej warty. Tak szybkiej gry jeszcze po prostu nie było!

jednego ze szczepów, uciekającą z pałacu małą dziewczynką, mszczącą się dziewczynką dużą, mszczącą się księżniczką, mszczącym się bratem... **Ogólnie mszczenia się (jak sam tytuł implikuje) jest tutaj bardzo dużo, a co ciekawe, bardzo często będziemy się mścili jedną osobą za to, co wcześniej zrobiliśmy innym z bohaterów.** Zabieg bardzo fajny, choć czasami aż się przykro robi, gdy musimy wystąpić przeciw postaciom, które poznaliśmy w czasie poprzednich misji...

Innym zabiegiem bardzo dobrze wpływającym na grywalność singla jest '**pokręcenie' misji i skakanie w czasie.** Bowiem po dwóch misjach jako księżniczka z przeszłości przenosimy się do teraźniejszości, by jako inna księżniczka wystąpić w Koloseum. Potem znowu do przeszłości i tamta księżniczka, następnie przywódca, co ją porwał, znowu ona, znowu on, jakiś tajemniczy zabójca, teraźniejszość i brat przywódcy, przeszłość i... skacze się niemiłosiernie, a mętlik to standard. I bardzo dobrze, bo dzięki temu ani przez chwilę nie grozi nam nuda. **Misje są bardzo zróżnicowane, podobnież mapy, a o bohaterach już wspominałem.** Jedyne, co pozostaje niezmienione, to broń i pancerze, choć już ich wygląd mocno się w ciągu tych dwudziestu lat zmienia.

Sprzęt

Ponieważ giwery mają własne ramki, tutaj będzie bardziej ogólnie. To, że wybór pancerza wpływa także na dostępną broń, jest w ramkach, ale jest jeszcze jedno ograniczenie. Otóż, niezależnie od pancerza **można przenosić tylko trzy sztuki broni** (można jednak wymieniać ją w trakcie misji, np. zamieniając się z wrogiem-nieboszczykiem), do tego sztuka „przenośnej broni stacjonarnej" w rodzaju miny, centrum naprawczego lub samodzielnego karabinu maszynowego a la Obcy oraz sztuka wyposażenia specjalnego i ewentualnie granaty. Co ważne, pancerze i resztę ekwipunku można zmieniać w trakcie misji, choć te pierwsze tylko w specjalnych stacjach.

I jeszcze o specjałach. Do wyboru są – niezależnie od noszonej zbroi – cztery: przyspieszający (na stałe poruszanie się, a po włączeniu także szybkostrzelność), tworzący wokół gracza pole siłowe (po włączeniu), naprawiający sprzęt (po włączeniu) oraz coś w rodzaju generatora uzupełniającego nasze zapasy energetyczne (tak, zgadliście, po włą-

XIII numer

czeniu). Dzięki nim można równie dobrze sprawić, że ciężka zbroja będzie całkiem żwawa, a lekka, kiedy trzeba, przez parę chwil przetrzyma ciężki ostrzał. Oczywiście można też podpakować ciężką zbroję, przyspieszyć lekką czy wspomóc snajpera generatorem. Możliwości jest multum, dzięki czemu z trzech zbroi, czterech dodatków specjalnych i dziesięciu broni można wybrać coś, co idealnie pasuje do naszego stylu gry w singlu i taktyki klanu w multi.

Multi

W poprzednich częściach Tribes singla w ogóle nie było i podobnie podchodzono do Vengeance, do którego był on dorabiany na końcu. Innymi słowy, **multi to tutaj podstawa**. To widać, choćby patrząc na bardzo dobrze zbalansowane uzbrojenie czy ekwipunek, a także dopracowane mapy (niby tylko 15, ale za to na każdą okazję). Są i duże otwarte, i mniejsze zamknięte, takie, w których rządzą pojazdy i takie, w których najważniejszy jest grappler – słowem, dla każdego coś miłego.

Jeśli natomiast chodzi o tryby dostępne w multi, jest ich **pięć**: typowy CTF (dwie bazy, dwie flagi i dwa teamy, które te flagi bronią i zdobywają), Arena (wygrywa ta drużyna, która przeżyje, bo respawn jest możliwy dopiero w nowej rundzie), Rabbit (czyli pogoń za króliczkiem z flagą) oraz Ball (coś jak football amerykański tyle że z bronią) i Fuel (trzeba napełnić zbiornik swojej drużyny paliwem zbierając je na planszy lub kradnąc przeciwnikom). W każdym grać może maksimum **32 graczy**, choć na mniejszych mapach rozsądne maksimum to 24.

Co jednak najważniejsze, **wszystkie te tryby są niezwykle dynamiczne** (dzięki nartom, grappling hookowi i jet packowi) – gdy się już trochę w T:V pogra, aż trudno wrócić do czegoś innego. Ma się wrażenie, jakby to były gry dla staruszków! Innymi słowy, adrenaliny tu pełno, a i kod sieciowy działa całkiem sprawnie, choć parę małych bugów się niestety znajdzie. Ale po pierwsze, za chwileczkę ma wyjść patch, a po drugie – nawet z nimi to i tak jedna z najlepszych onlineowych strzelanek!

A tak na marginesie - **w porównaniu do poprzednich części multi jest nieco uproszczony**. Tyle, że jeśli się ich nie zna, nawet się tego nie zauważy. Stąd też brak opisu, bo trzebaby poświęcić kupę miejsca tylko po to, by na końcu napisać „a tego właśnie nie ma".

Oprawa

Zostawiłem ją sobie na koniec, co nie znaczy, że nie ma o czym pisać. Unreal Engine w zmodyfikowanej wersji 2.x, odpowiadający za fizykę (w tym rag dolle) Havok, świetne modele, urozmaicone i odpowiednio duże mapy, cieszące oczy efekty, bardzo dobrze dobrane głosy... w zasadzie **jedyne, do czego można się przyczepić, to animacja chodzenia/biegania**. Niektóre postacie bowiem wyglądają, jakby poruszały się na wrotkach. Owszem, przy tym tempie trudno byłoby o jakieś bardziej naturalne rozwiązanie (poza Strusiem Pędziwiatrem), tym niemniej mały zgrzyt jest, choć w grze na szczęście nie przeszkadza. Resztę muszą wam niestety dopowiedzieć screeny, bo co tu dużo mówić – jest bardzo dobrze, choć na szczęście Tribes Vengeance nie jest grą, w której to grafika do spółki z efektami muszą grać główną rolę.

Niech żyje Imperium?

A jakże! I jeszcze szczep Dzieci Feniksa! **Jest to bowiem bez dwóch zdań jeden z najlepszych FPS-ów, jakie ukazały się w tym roku.** Nie ma może tak rewolucyjnej grafiki jak Far Cry ani klimatu Dooma, nie stoi za nią tak znana firma jak za UT2004, ale... właśnie, jeśli chodzi o całość: grywalność singla i przyjemność z multi spokojnie mogą z nimi konkurować. Czy jest lepszy, zależy od indywidualnych upodobań, ale jedno jest pewne – jeśli ktoś FPS-y z szybką rozgrywką lubi, w Tribes: Vengeance pograć musi. Choćby w demo, aczkolwiek jest niemal pewne, że na demie się nie skończy. **|CDA|**

8+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	9
AUDIO	9

WERDYKT

- ⊕ świetny single
- ⊕ świetny multi
- ⊕ trzeci wymiar map
- ⊕ fajne bronie
- ⊕ szybkość
- ⊕ grafika i fizyka

- ⊖ seria mało znana w Polsce
- ⊖ uproszczenia w stosunku do Tribes 2

Pojazdy

ROVER
Innymi słowy, łazik. Szybki pojazd naziemny, w którym można uzupełnić ekwipunek, respawnować się w multi i rozwalać wrogów za pomocą lekkiego działka. Uwaga – choć pozycja strzelca jest w pełni zabezpieczona przed ogniem wroga, kierowcy już nie.

JUMP TANK
Wolny, ale uzbrojony w karabin i ciężkie działo, a do tego załoga jest w pełni chroniona przed ogniem wroga. Ma możliwość „skakania" na silnikach rakietowych, ale nie przenosi ekwipunku ani nie staje się miejscem do respawnu.

FIGHTER POD
Jednoosobowy pojazd latający. Choć pilot nie jest całkowicie chroniony przed ogniem wroga, trafić jest go mimo wszystko dość trudno, a i rakiety stanowiące uzbrojenie są niczego sobie.

ASSAULT SHIP
Załoga to pilot odpowiadający także za moździerz i dwóch strzelców mających do dyspozycji działka zamontowane po bokach – niestety, ich pozycje nie są niczym chronione, więc dość łatwo się ich pozbyć.

Konkurs SMS!

ULTIMATE MATRIX
KOLEKCJA

Wspaniałe 10-płytowe wydanie DVD Kolekcji Ultimate Matrix zawierać będzie wszystkie trzy filmy kinowe, z których najstarszy - „Matrix" – będzie miał cyfrowo poprawiony obraz i dźwięk. Ponadto do wydania zostaną dołączone: dokument „The Matrix Revisited", bestsellerowy zbiór krótkometrażowych filmów będących połączeniem animacji komputerowej i japońskiej anime „Animatrix" oraz 5 nowych, specjalnie przygotowanych krążków z unikalnymi materiałami dodatkowymi pozwalającymi na jeszcze lepsze poznanie świata „Matrix", po dwa nowe komentarze do każdego filmu, ujęcia z gry Enter the Matrix, ponad 100 filmowych dokumentów i wiele, wiele więcej.

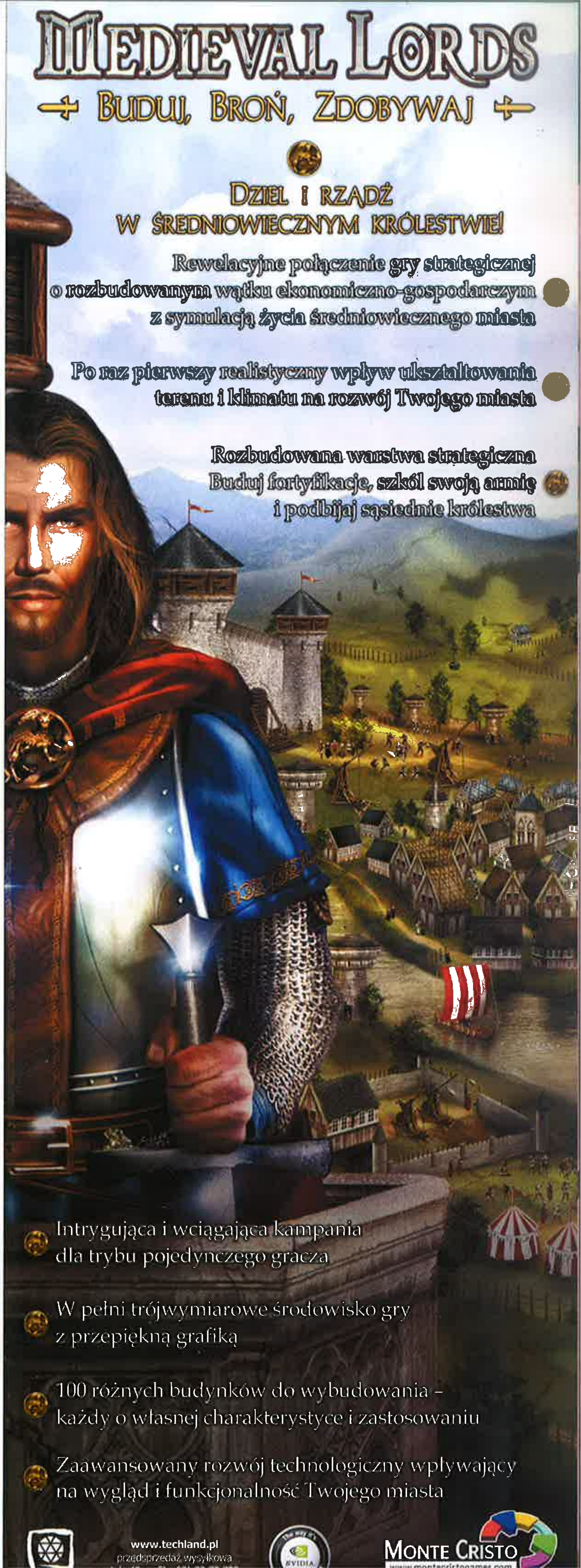
Do wygrania 5 pakietów Kolekcji Ultimate Matrix , 10 kaset VHS oraz 5 plecaków.

Odpowiedz na pytanie konkursowe:

Głównym bohaterem trylogii jest:
A Neo
B Noe
C Eon

Prawidłową odpowiedź prześlij sms-em pod numer 7164!
Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.WB.X, gdzie X to wybrana odpowiedź (A,B lub C)

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto)
Regulamin konkursu dostępny na www.cdaction.com.pl oraz w siedzibie redakcji.
Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia 2004.



PRODUCENT: SIERRA
DYSTRYBUTOR: VIVENDI UNIVERSAL
WWW.LEISURESUITLARRY.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

XIII numer

Gra, z uwagi na tematykę i rodzaj prezentowanego humoru, przeznaczona jest wyłącznie dla dorosłych (i niewybrednych) graczy.

EGM | MONOTONNA JAK RUCHY FRYKCYJNE

LEISURE SUIT LARRY™ – MAGNA CUM LAUDE

Istnieje teoria, że wszystko, co było kiedyś, lepsze jest od tego, co jest, a przyszłość w ogóle rysuje się w ponurych barwach. Nie da się ukryć, że z powodów czysto biologicznych ja na przykład najlepsze lata mam już za sobą, mógłbym więc się uznać za potwierdzenie tej teorii.

Nie jest to oczywiście prawdą i ci, co się upierają przy teorii „wprost przeciwpołożnej" (było pod górkę, jest równo, a będzie z górki!), też wiele mogliby przytoczyć na obronę swoich tez.. Ot, gdyby mi się zawał przytrafił gdzieś tak ze trzydzieści lat temu, facet, którego zobaczyłbym po otworzeniu oczu, miałby długą, białą brodę i pęk kluczy u pasa, zamiast lekarskiego kitla i stetoskopu na szyi...

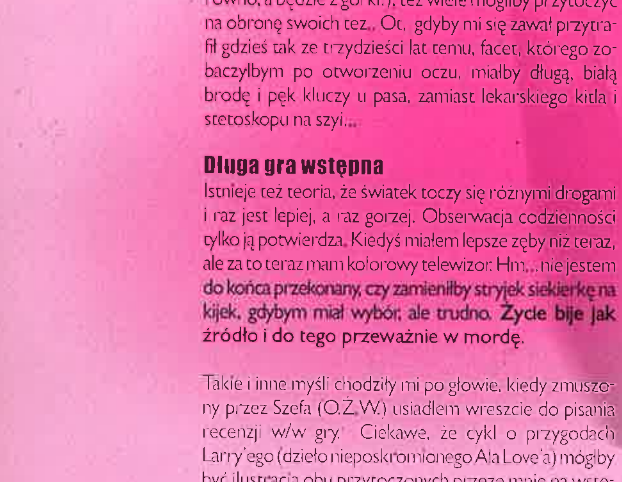
Długa gra wstępna

Istnieje też teoria, że światek toczy się różnymi drogami i raz jest lepiej, a raz gorzej. Obserwacja codzienności tylko ją potwierdza. Kiedyś miałem lepsze zęby niż teraz, ale za to teraz mam kolorowy telewizor. Hm... nie jestem do końca przekonany, czy zamieniłby stryjek siekierkę na kijek, gdybym miał wybór, ale trudno. **Życie bije jak źródło i do tego przeważnie w mordę.**

Takie i inne myśli chodziły mi po głowie, kiedy zmuszony przez Szefa (O.Ż.W.) usiadłem wreszcie do pisania recenzji w/w gry. Ciekawe, że cykl o przygodach Larry'ego (dzieło nieposkromionego Ala Love'a) mógłby być ilustracją obu przytoczonych przeze mnie na wstępie tez naraz.

O Larrym conieco

Jak sama nazwa wskazuje, gra jest (a przynajmniej za taką chce uchodzić) kontynuacją przygód niezłomnego Larry Laffera, pechowego podrywacza, który wprawdzie wie, że nie da się skosić wszystkich kwiatków na trawniku życia, ale każdy godny tego miana mężczyzna przynajmniej powinien do tego dążyć. Pokonując niezliczone trudności Larry stara się więc dopiąć swego – za każdym razem przekonując się, że otrzymał od złośliwego losu niezupełnie to, o co mu chodziło.



Kolejne przygody Larry'ego (**pierwsze sześć części macie bodaj w CDA 02/04**) były lepsze i zabawniejsze od poprzednich. Każda następna wykorzystywała coraz to nowsze możliwości, jakie twórcom dawały coraz nowocześniejsze karty graficzne. Aż wreszcie pojawiły się kardy 3D, a twórcy serii na kilka lat umilkli. Jednym z powodów, dla których seria straciła popularność, był chyba ten, że jej zuchwały i ryzykowny nieraz humor, oparty na wykpiwaniu rozmaitych seksualnych (i nie tylko takich) stereotypów, został wyparty z rynku – tak jak zły pieniądz wypiera lepszy! – przez rozmaite kretyńskie „realisty show" czy „talk show" w telewizji. Czy można przebić śmieszność (niezamierzoną bynajmniej przez twórców!) programu telewizyjnego, w którym rozmaite panie opowiadają szczegółowo i z przejęciem o tym, jak były gwałcone przez ducha czy demona? (Że o Frytkach i Dodach nie wspomnę.) Sam kilka dni temu widziałem coś takiego w naszej polskiej telewizji!

Aż wreszcie panom z Sierry po raz drugi przyszło do głowy, że dobrze byłoby skonsumować resztki mołojeckiej sławy – i zrobili grę, którą mam wam przedstawić. Stwierdzenie to wymaga pewnego rozwinięcia. Co to znaczy – po raz drugi? No, bo raz już popełnili grę będącą kontynuacją doskonałej serii fabularnej - Kings Quest. Ostatnią część cyklu Mask of Eternity umieścili w środowisku 3D i przekształcili w zwyczajną rąbankę. To był koszmar! Ale – jak to często w życiu bywa – twórcy i developerzy nie wyciągnęli należytych wniosków z tamtej porażki.

Obraza i pornografia, panie!

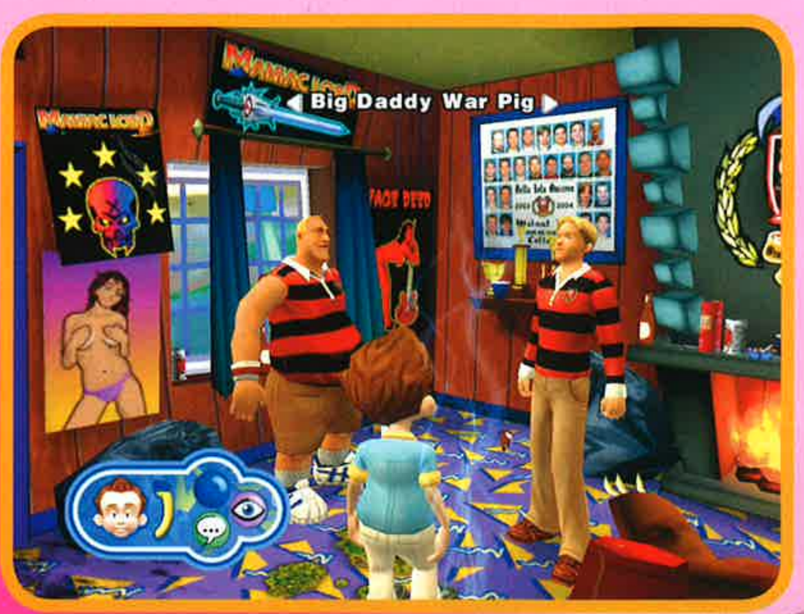
Zacząć należy od pewnego ostrzeżenia. Gra Leisure Suit Larry: Magna cum Laude

W całej grze najlepiej spodobało mi się logo firmy Sierra.

Girls, girls, girls

Dziewczyny, na których Larry usiłuje zrobić wrażenie, są (wedle twórców gry) typowymi przedstawicielkami piękniejszej połowy populacji akademickich kampusów. Mamy więc efektowną cheerleaderkę, twardą sportsmenkę, pozującą na fertyczną Francuzeczkę artystkę, książkową… mólkę? Molicę?… i na domiar lesbijkę, a także opętaną seksem satanistkę. Nie wiem jak wy ale ja tam obawiałbym się studiować w USA – chyba, że byłbym gejem.

XIII numer



nie jest przeznaczona dla ludzi kochających polityczną poprawność, uczulonych na goliznę i rozmaite seksualne aluzje oraz takich, których łatwo urazić. Nie spodoba się też feministkom. Ludzie, o których wspomniałem, powinni się trzymać od niej z daleka, aby się nie poczuć dogłębnie urażeni. Ale – jak to zaraz wykażę – inni też nie powinni się za nią uganiać.

Kaszalot Larry

Jej bohaterem nie jest niezłomny Larry Laffer, ale jego bratanek (siostrzeniec?) Larry Loveage, który zapałem i kochliwością nie ustępuje starszemu krewniakowi. Akcja gry toczy się na jakimś uniwersyteckim kampusie. Życie tam jest barwne, a jego mieszkańcy poświęcają się niemal wszystkiemu, oprócz nauki. Pełno jest tam „pięknie sklepionych" dziewczyn, o długich nogach i duuużych… niebieskich oczach. Żyć – nie umierać, kochać – i nie przestawać.

Niestety, kochliwość Larry'ego nie idzie w parze z możliwościami jej zaspokojenia – **Larry ma mniej więcej tyleż seksualnego uroku, co wyrzucona na brzeg tusza wieloryba i to po tygodniu leżenia w słońcu.** Ale, tak jak i jego starszy krewniak – młodzieniec się nie poddaje. Zamierza wcisnąć się do telewizyjnego programu 'reality dating' - Swingles. Szefowa programu, seksowna Uma, stwierdza – zgodnie z tym, co i my widzimy – że chłopina jest za mało atrakcyjny. Ale zgodnie ze starą amerykańską tradycją postanawia dać mu szansę. Jeżeli Larry udowodni jej, że zainteresuje sobą jakąś dziewczynę, która zgodzi się… hm… uszczęśliwić go swoimi wdziękami, Larry uzyska życiową szansę! Larry przystępuje do ćwiczeń, które mają podnieść jego atrakcyjność w oczach kobiet.

Wszystko, co do tej pory napisałem, mogłoby spokojnie stać się zawiązaniem intrygi któregoś z wcześniejszych edycji przygód Larry'ego. Jeżeli ktoś tak sobie pomyślał, jest w błędzie! Omawiana, przeze mnie gra z grami fabularnymi ma tyle wspólnego, co ja z seksualnym życiem pingwinów cesarskich!

Wyścig plemników

W typowej grze fabularnej ważną rolę odgrywają [tadamm!] dialogi. Dzięki dialogom możesz sporo

się dowiedzieć, wpływają też one na akcję. W LSL: MCL – też! Znaczy tak: zaczynasz rozmowę z jakąś dziewczyną, a na dole ekranu pojawia się **mały plemniczek** (sic!), który lawiruje pomiędzy rozmaitymi stworkami. Musisz go poprowadzić z lewej strony ekranu na prawą. Możesz nim sterować – im dalej go dowiedziesz, tym bardziej wzrasta zainteresowanie dziewczyny – ale dialog się toczy bez twojego udziału! Ty tylko **lawirujesz** „tego plemniczka"! Od czasu do czasu wśród rozmaitych stworków, pomiędzy którymi lawiruje nieszczęśnik, pojawia się „zielony" – jeżeli plemniczek go połknie, Larry mówi dziewczynie coś, co wywołuje jej pozytywną reakcję. Połknięcie „czerwoniaczka" jest kwitowane jakimś niesmacznym żartem. Jeżeli nie będziesz robił tego dostatecznie zręcznie – dziewczyna bezlitośnie ucina… rozmowę.

Dialogi są (czasem) nawet zabawne – nie powiem. O ile się lubi koszarowo-toaletowo-bawarski humor („Uwielbiam uprawiać seks publicznie! Mój ostatni chłopak był bardzo wstydliwy… A jego siostra była jeszcze gorsza!"). Tyle, że nie bardzo masz czas i chęć by ich słuchać - bo trzeba pilnować 'wyścigu plemników'!

Ręka ci spuchnie

Cały w zasadzie obszar gry wypełniają nieustanne takie właśnie rozmaite zręcznościowe próby, co sprawia, że **gra staje się podobna do typowej mieszanki zręcznościówek.** Larry uczy się tańca, a ty musisz (sterując nim przy pomocy kursorów) naśladować ruchy nauczycielki! Żebyś sobie nie pomyślał, że gra jest przeznaczona dla intelektualistów, powiem od razu, że odpowiednie, widoczne na ekranie strzałki, pokazują ci, który kursor w danej chwili nacisnąć – ty masz tylko zrobić to odpowiednio szybko. W ten sam sposób Larry robi drinki, skacze na batucie czy jeździ na deskorolce. Rany Julek! Kiedy sobie przypomnę, jakich fortelów trzeba było użyć, by zdobyć baterię do… hm… wibratora w którejś z poprzednich edycji przygód L.L., żal mi (_!_) ściska! A kurcz rękę, spuchniętą od walenia… w kursory. Choć marzy mi się by walnąć w łeb kogoś odpowiedzialnego za tę profanację.

Oko ci nie stanie

Grafika gry zrobiłaby wrażenie gdzieś tak ze cztery lata temu. Czy uwierzycie, że na moim, bardzo przyzwoitym kompie (procesor Athlon 2 GHz i karta graficzna Radeon 9800 Pro to nie jest coś, na co się można natknąć na wysypisku śmieci), **każda nowa lokacja ładowała się kilkanaście sekund!** Ale grafika ma też swoją zaletę – Larry porusza się w całkowicie trójwymiarowym otoczeniu, a kamerę można też wokół niego obracać niemal w pełnym kącie bryłowym.

Ucho i owszem

Jedyna rzecz, jaka spodobała mi się w tej grze, to jej oprawa muzyczna i dźwiękowa. Głosy podawane są z dobrą dykcją i dość charakterystyczne – nieźle je też dobrano ze względu na charakter posługujących się nimi postaci. A ilustracja muzyczna odwołuje się do kilku znanych przebojów (np. „Girls, girls, girls") i bardzo jest ładnie „wpasowana" w grę.

Don't fuck me, developers!

W ogóle mam wrażenie, że – podobnie jak w przypadku Mask of Eternity – twórcy gry **zrobili coś, co tak naprawdę wkurzy wszystkich bez wyjątku.** Miłośnikom przygodówek odradzam tę grę z całego serca – bo nijak się jej nie da wcisnąć w nawet bardzo rozciągnięte ramy „fabularności". Ci, co lubią oglądać rozebrane panie, mogą ściągnąć z Sieci – nie, nie powiem, z jakich stron, wiecie to zresztą lepiej ode mnie! – dużo ciekawsze zdjęcia, a nawet filmiki, nie opatrzone plakietkami „censored" w strategicznych miejscach. Amatorzy dobrych graficznie gier 3D już rok czy nawet dwa lata temu mogli podziwiać znacznie lepiej przedstawione otoczenia. Amatorzy humoru też będą skwaszeni – dla jednych jest ciągle za bardzo subtelny ('za mało k***, k***!'), dla innych – mnie podobnych - będzie już stanowczo zbyt prostacki. **W zasadzie gra jest totalnym nieporozumieniem!**

Coitus interruptus

Rzadko stawiam tak niskie oceny grom, a jeszcze rzadziej przygodówkom, zaś nader rzadko grom przygodowym, będącym kontynuacją zasłużonej dla gatunku serii. Ale też niezbyt często doznaję takiego rozczarowania. Bogiem a prawdą - **w całej grze najlepiej spodobało mi się logo firmy Sierra**, pokazujące się na samym początku… **|CDA|**

4

GRYWALNOŚĆ		3
VIDEO		6
AUDIO		7

WERDYKT

- ⊕ Niezła oprawa audio
- ⊕ Graficznie też w sumie ujdzie

- ⊖ Profanacja legendy!!!
- ⊖ Wkurzająca gra
- ⊖ Poziom sporej części dialogów
- ⊖ Wymagania sprzętowe
- ⊖ Ogólne wrażenia

EA Sports i przy minimalnym nakładzie chciało uszczknąć możliwie duży kawałek ciasta czekoladowego

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 700 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CAMPARI | NBA NA KRAWĘDZI

NBA LIVE 2005

EA Sports nie od dziś raczy nas Świętą Trójcą gier sportowych, czyli NHL-FIFA-NBA, pojawiającą się na rynku zawsze na jesieni i zawsze w tej, a nie innej sekwencji. Jako że z hokejem i piłką spokój zapewniony mamy do przyszłego roku, czas najwyższy rozliczyć panów Elektroników z NBA Live 2005.

Grę otwiera głośne i efekciarskie intro, świadomie faworyzując jedną - i tak rozreklamowaną – opcję, mianowicie **freestyle'owe wsady** (czytaj niżej). Dużo przyjemniej robi się na koszykarskiej duszy po ujrzeniu na ekranie elegancko skrojonego menu, opatrzonego wybornymi zdjęciami najlepszych zawodników NBA. Zasadniczo menu utrzymano w klasycznej, znanej z poprzednich edycji stylistyce, lecz teraz wydaje się ono bardziej estetyczne i przyjazne w obsłudze. Zresztą już na pierwszy rzut oka widać, że EA zasięgnęło w tym roku przy projektowaniu infografiki opinii fachowców (stylistów?). Wystarczy przyjrzeć się ramkom, pojawiającym się podczas meczu. Obok starannie dobranego liternictwa oraz wyważonej kolorystyki zobaczymy oryginalne zdjęcia twarzy koszykarzy. Całość sprawia przyzwoite wrażenie i kontrastuje ze starymi „enbijejami". A co w owym menu ciekawego wyczytamy?

Do naboru, do koloru

Sporo, panocku, sporo! Począwszy od tradycyjnego Play now, czyli przejścia do właściwej gry bez zbędnych ceregieli, na Freestyle Challenge skończywszy. Po drodze natkniemy się na tryby, takie jak Play online (gra wieloosobowa w sieci), Season (prowadzenie drużyny przez okrągły sezon), Dynasty (tutaj wcielamy się w rolę trenera na dłuższy okres – niczym Blake Carrington), Playoff („gołe" finały z pominięciem rundy zasadniczej), 1 on 1 (pojedynek jeden na jednego z towarzyszeniem miejscowych ziomali w roli widzów), Slam Dunk School (tj. Szkółka Wsadów im. Tracy'ego McGrady'ego) oraz wreszcie zwyczajne Individual Practice (trening).

Osobno wyszczególniono All-Star Weekend i wspomniane Freestyle Challenge, o których za moment. Jak widać, liczba opcji pozostała bez drastycznych zmian, a wyselekcjonowane w poprzednich latach stanowią twardy trzon edycji 2005. Na specjalną uwagę zasługuje jedynie **Slam Dunk School**. To klasyczny tutorial, z tym, że

NBA LIVE 2005

Carmelo i Marysia

Koszykarzem, który patronuje NBA Live 2005, jest Carmelo Anthony. To jego facjata zdobi tytułową planszę i pojawia się w menu jako pierwsza. Pech chciał, że zanim gra trafiła na rynek, Anthony'ego aresztowano na lotnisku w Denver (podczas rutynowej kontroli) za posiadanie marihuany. 20-letni zawodnik nie przyznał się do winy, powołując się przy tym na swojego kumpla, który miał rzekomo zostawić towar w plecaku Carmelo przez pomyłkę. A świstak siedzi i zawija stuff w te sreberka :)
Jeśli Anthony nie zostanie oczyszczony z zarzutów, będzie musiał poddać się resocjalizacji i straci sezon, nie wspominając o ewentualnej grzywnie. Czyżby kolejny skandal w NBA – na miarę Kobe'ego-gwałciciela? (Ofiara prędko zapomniała o incydencie, gdy pewnego dnia obudziła się na materacu wypchanym forsą.) Ciekawe, jak na zamieszanie zareaguje EA Sports, gdyż sprawa wyszła na jaw już po rozesłaniu pierwszych egzemplarzy do recenzji z Carmelo jako patronem, ale jeszcze przed tłoczeniem płyt...

Tak czy inaczej z marketingowego punktu widzenia EA nie mogło wymarzyć sobie większego rozgłosu, jaki w przypadku potwierdzenia zarzutów stanie się udziałem młodego zawodnika.

pokazujący, jak możliwie efektownie wsadzać piłkę do kosza, a nie jak możliwie efektywnie grać zespołowo. Bez spędzenia paru godzin nad mozolnym ćwiczeniem dunków nie radzę w ogóle podchodzić do konkursu... Reszta trybów stanowi wierną kopię tych z NBA Live 2004.

W menu odnajdziemy jeszcze m.in. Team Management, z dobrze opracowaną możliwością stworzenia własnego koszykarza oraz My NBA Live, czyli miejsce na cheaty, hall of fame itd.

Wsadź sobie sam

All-Star Weekend miał być dla NBA Live 2005 tym, czym dla posła Giertycha komisja ds. Orlenu – dogodną okazją na promocję. I cóż? All-Star Weekend jest fajny, niemniej gdy zagłębić się w detale, okazuje się, iż niczym – prócz rzeczywiście nowatorskiego konkursu wsadów – nie rozwala.

uświadczymy. Jak długo można wypuszczać na rynek przerośnięte uaktualnienia i kazać sobie za nie płacić jak za nowe gry?!

Nie chcę być gołosłowny, więc opiszę pokrótce innowacje. Po pierwsze, **lekko zmodyfikowana sztuczna inteligencja**. W dalszym ciągu trudno przedrzeć się przez obronę komputera (a już na pewno na wyższych poziomach), z tym, że teraz robi on więcej „mądrych" przechwytów i bolesnych bloków. Te dwa elementy wyraźnie poprawiono i radzę nie mieć naiwnej nadziei, iż „jakoś rzucimy niskim rozgrywającym spod kosza przy Shaq-u albo Yao". Bo nie rzucimy. Nawet całkiem wysoki Kobe Bryant zgarniał od Wujka K'Shaqa bardzo efektowne bloki o tablicę i to w najmniej spodziewanych momentach...

odmianę w porównaniu z NBA 2004. Podczas meczu możemy też podać do siebie, tzn. odbić piłkę od tablicy, złapać w powietrzu i wykonać wsad. I to wszystko. Moim zdaniem, EA Sports dotarło z grą NBA do punktu krytycznego. W tym roku udało się zespołowi częściowo zakamuflować wtórność za pomocą kilku nowych opcji i drobnych szczegółów umilających obcowanie z grą. Następnym razem, o ile tendencja się utrzyma, będzie klęska przez duże K.

Na czym polega ów konkurs? Ekran podzielono na pół – po obu stronach widzimy rywalizujących koszykarzy. Muszą **popisać** się kilkunastoma efektownymi wsadami, przy czym niedopuszczalna jest powtórka wcześniej wykonanego, a za każdą nieudaną próbę dostaje się po punktach. (Oczywiście, konkursy wsadów i za 3 można uruchomić niezależnie od All-Star Weekend.) Summa summarum, mimo mnogości opcji odczuwam spory niedosyt. All-Star Weekend to zabawa na krótką metę...

Na parkiecie bez (poważnych) zmian

Dosyć o trybach i menu – pora wybiec na parkiet. Żeby nie owijać w bawełnę: **zbyt wielu zmian w odniesieniu do rozgrywki to nie**

Po drugie, **ruchy koszykarzy wyglądają bardziej płynnie.** Polecam waszej uwadze **przede** wszystkim animację podań, zarówno **sposobu** ich wykonywania, jak i odbioru piłki **przez** zawodnika. Po trzecie, **celność rzutu uzależniono od pozycji i obecności przeciwników.** Desperackie próby zdobycia punktów nie przejdą, a pośpiech i brak cierpliwości są w stanie wykończyć nas szybciej niż rywal. Co prawda, podobna sytuacja miała już miejsce w NBA Live 2004, lecz w najnowszej części jest wyjątkowo odczuwalna i prowokuje gracza do uważnego konstruowania akcji.

Po czwarte, podania trafiają w istocie tam, gdzie wskażemy kursorem, co stanowi miłą

Co widać, co słychać

Na koniec ekspresowo o grafice i muzyce, gdyż kończy nam się czas antenowy. :) Jeśli idzie o dźwięki oraz muzykę, nie mam żadnych zastrzeżeń. Więcej, imponuje mi konsekwencja, z jaką EA Sports wyszukuje/wykupuje co roku kawałki do oryginalnej ścieżki dźwiękowej. **Mocna dziesiątka**, zważywszy na poprawę dźwięków słyszanych w trakcie meczu, gdy np. piłka zatańczy na obręczy albo uderzy o miejsce łączące obręcz z tablicą. Nie będę także czepialskim Ziutem wobec strony wizualnej gry. Prezentuje się wystrzałowo, a twarze WSZYSTKICH (nie tylko znanych) zawodników odpowiadają w 99% prawdziwym. Brawo!

...and the Oscar goes to...

Oscar nigdzie się nie wybiera. NBA Live 2005 perfekcyjnie wkomponowało się w biznesplan **EA Sports i przy minimalnym nakładzie chciało uszczknąć możliwie duży kawałek ciasta czekoladowego.** Ubrudziło się przy tym jak dziecko. Zachłanność nie popłaca, dlatego mimo średniej 8.0 z not cząstkowych stawiam... siódemkę, czyli pół punktu mniej niż Qn'ik przed rokiem. All-Star Weekend nie zrekompensuje wam wtórnej rozgrywki, natomiast freestyle'owe wsady znudzą się prędzej, niż myślicie. **[CDA]**

*specjalne podziękowania dla K'Shaqa :)

7

GRYWALNOŚĆ		6
VIDEO		9
AUDIO		10

WERDYKT

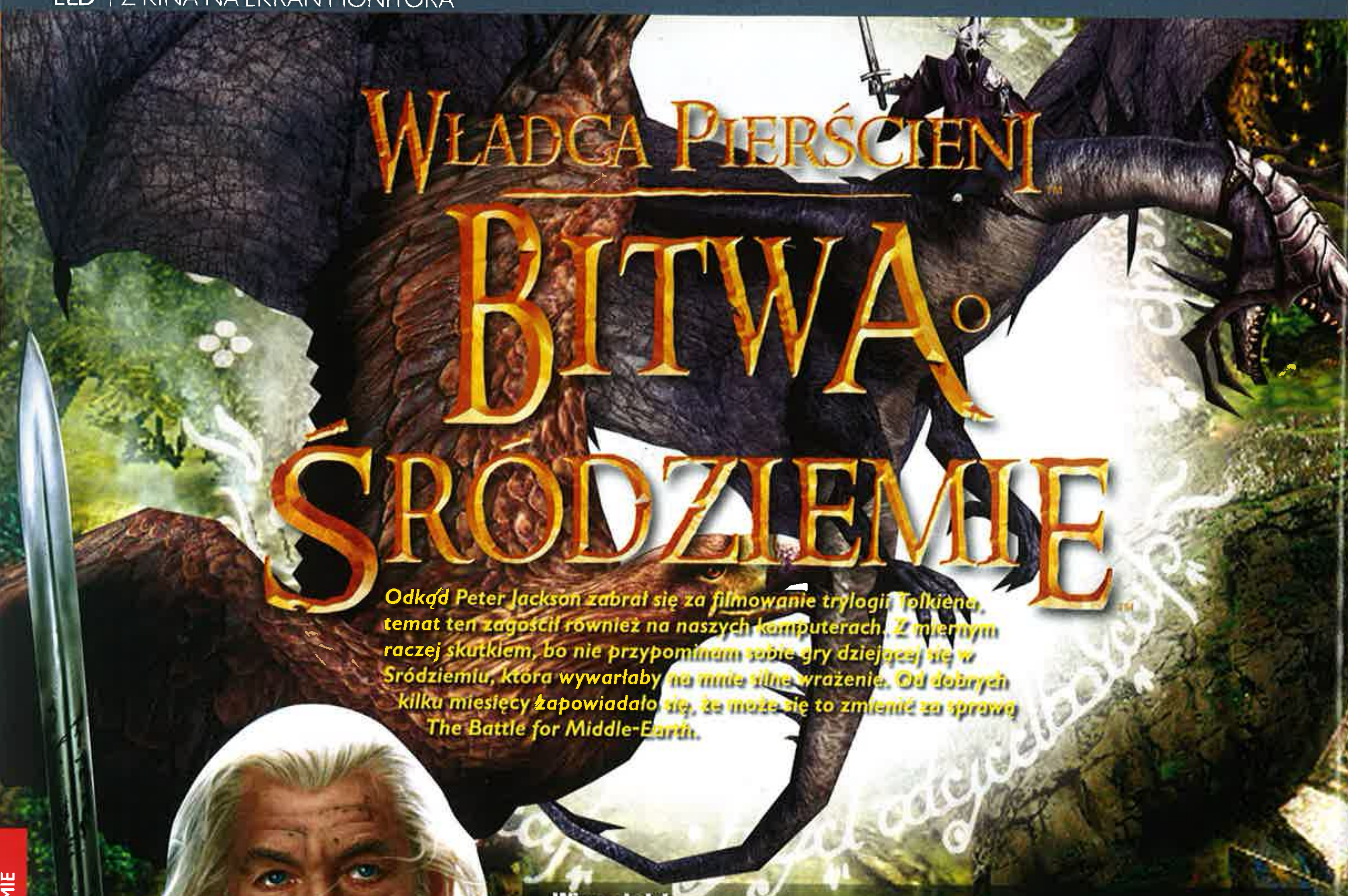
- ⊕ staranna infografika
- ⊕ dużo opcji, choć większość wygląda dziwnie znajomo :/
- ⊕ prawie doskonała grafika
- ⊕ muzyka na najwyższym poziomie

- ⊖ mało nowych opcji
- ⊖ rozgrywka bardzo podobna do tej sprzed roku
- ⊖ brak niektórych zawodników

PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DYSTRYBUTOR: EA POLAND
CENA: 139 ZŁ
WWW.EAGAMES.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1,3 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

ELD | Z KINA NA EKRAN MONITORA



Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie

Odkąd Peter Jackson zabrał się za filmowanie trylogii Tolkiena, temat ten zagościł również na naszych komputerach. Z miernym raczej skutkiem, bo nie przypominam sobie gry dziejącej się w Śródziemiu, która wywarłaby na mnie silne wrażenie. Od dobrych kilku miesięcy zapowiadało się, że może się to zmienić za sprawą The Battle for Middle-Earth.

Wierzcie lub nie, ale piszę ten przeklęty tekst drugi raz od nowa. Powód jak zwykle prozaiczny. Grę oznaczoną jako 'reviewable' dostaliśmy około trzy tygodnie temu. Pograliśmy z tydzień z Allorem, kręcąc nosami i bluzgając, jak można było schrzanić doszczętnie taki tytuł (zapowiadała się ocena 6-7). Następnie nasmarowałem recenzję gry - i wtedy nastąpiła sytuacja niczym z komedii braci Marx. Do redakcji przyfrunęła kolejna wersja 'reviewable' - różniąca się na opakowaniu nieznacznie datą tłoczenia w porównaniu do poprzedniej wersji. Pro forma zainstalowałem - i co się okazało? **Gra zmieniła swe oblicze - diametralnie!!!** Chcąc, nie chcąc, zacząłem grać i pisać od nowa...

Śródziemie jak u Tolkiena

Fabuła chyba dla nikogo nie będzie zaskoczeniem. Po obu stronach barykady odwieczni wrogowie, czyli Dobro i Zło. Celem obu jest Pierścień. Jedni chcą go zniszczyć, drudzy zdobyć i użyć do niecnych celów. Ale niespodzianka, prawda? Nie brak oczywiście (znanych) bohaterów. Po stronie Zła są to m.in. czarodziej Saruman i dowódca Uruk-Hai - Lurtz. Po stronie dobra cała Drużyna Pierścienia, a także bohaterowie Rohanu (Eomer, Theoden) i Gondoru (Faramir). Wyglądają jak w filmowej trylogii, ikonki symbolizujące ich są zdjęciami z filmów, a same postacie też mówią znajomymi głosami. I trudno żeby było inaczej - posłużono się po prostu fragmentami dialogów z filmu. Podobnie jest z muzyką.

Nic przełomowego

Czekaliśmy na coś przełomowego, a otrzymaliśmy dobry, wręcz klasyczny RTS doprawiony elementami RPG i kilkoma nowalijkami. Moim zdaniem, problem tkwi w budowie gry. Po kilkunastu, kilkudziesięciu minutach zachwytu odkrywamy, że gra jest dość schematyczna. Misje w większości przypadków podzielić możemy na dwie kategorie: typowo erteesowe, przypominające do złudzenia klasyki tego gatunku, oraz misje kojarzące mi się z... Dungeon Siege'em.

Na niekorzyść The Battle for Middle-Earth przemawia również to, że **(za) bardzo szybko giną bohaterowie**. Bo po co grać dalej, jeśli już w trzeciej lub czwartej misji Isengardu (pierwsza, w której bohaterem jest Lurtz) wybiłem całą Drużynę Pierścienia, z wyjątkiem Frodo i Sama? Dla mnie, gra w tym momencie straciła sens. Owszem, można jeszcze zetrzeć w pył Rohan i Gondor oraz dopaść dwójkę hobbitów, ale... Podobnie jest w kampanii Dobra, w której już zaraz na początku trafiamy na Lurtza i go zabijamy. Moim zdaniem, napięcie powinno być dawkowane, nawet jeśli dojdzie do walki, bohater powinien uciec czy coś, a nie ginąć zaraz na początku. Wyobrażacie sobie pierwotną trylogię Star Wars, w której Vader zginąłby w pojedynku z Obi-Wanem?

Budowanie Isengardu

Budowli, jakie możemy wznieść, nie jest zbyt wiele. Tradycyjnie dzielimy je na te, dzięki którym

Dobry, wręcz klasyczny RTS doprawiony elementami RPG i kilkoma nowalijkami.

Z górki na nazgulki, panowie!

Ilość jednostek jest w tej grze zaiste imponująca.

możemy produkować jednostki, wydobywać surowce, zwiększać wydajność, opracowywać ulepszenia, a także wieże obronne. Co ciekawe, **budynki same wchodzą na wyższy poziom**, zapewniający np. szybszą czy wydajniejszą produkcję. Druga rzecz wyróżniająca The Battle for Middle-Earth spośród innych erteesów to podejście do tematu upgrade'owania jednostek. Produkowane w warsztatach zbroje, ulepszone strzały czy miecze możemy użyć na jednym oddziale. To znaczy, że dla każdego oddziału musimy produkować upgrade osobno. Pomysł bardzo dobry. Hamujący w pewnym stopniu produkcję setek tysięcy (doborowych) jednostek, bo mamy w sumie rozsądny wybór: nowy oddział lub ulepszenie już istniejącego.

Drużyna Pierścienia podąża do celu

O ile jednak ten niemal klasyczny, choć uproszczony, ertees jest całkiem dobry, misje w stylu Dungeon Siege'a są trochę - bo ja wiem - dziwne. Wyobraźcie sobie bowiem, że łazimy bez większego celu po mapie i zabijamy oddziały wrogów albo rozwalamy ich budynki, za co otrzymujemy kasę lub punkty doświadczenia. Kasa przydaje się przynajmniej do kupowania nowych jednostek w miejsce straconych. Nie wiem, czy łapiecie, więc wytłumaczę jaśniej. Mamy np. Uruk Pit, ale nie możemy wydobywać surowców, więc za zdobyte w walce złoto kupujemy nowy oddział. Zakładając, że podczas walki też straciliśmy oddział, wychodzi na to, że... no właśnie, nic nie wychodzi sensownego - **walczymy, aby zastąpić stracony wskutek tej walki oddział nowym**. Sytuację ratuje to, że obok głównych misji mamy sporo bonusowych zadań, które nieźle urozmaicają grę. (W pierwszej wersji, jaką otrzymaliśmy, tych zadań dodatkowych nie było i można było się wręcz pociąć z nudów.)

Bohaterowie a pauza

Jednostki i bohaterowie, tak jak budynki, w czasie walki nabierają doświadczenia. Tak jak w innych grach tego typu, ma to przełożenie na efektywność w walce. Skoro już jestem przy temacie bohaterowie, warto przyjrzeć im się z bliska. Dysponują oni bowiem specjalnymi umiejętnościami, każdy z nich kilkoma w zależności od aktualnie posiadanego doświadczenia. I tak np. Saruman miota fireballami i błyskawicami, Aragorn leczy towarzyszy i walczy wręcz ze zdwojoną siłą, Legolas strzela jednocześnie kilkoma strzałami albo walczy dwoma krótkimi mieczami, Boromir paraliżuje wroga swoim Rogiem Gondoru itd. Chociaż są to umiejętności bardzo fajne, przydatne w walce, to w wielu przypadkach bezużyteczne.

Dlaczego? Albowiem autorzy najwyraźniej zapomnieli o czymś takim jak **aktywna pauza**. Grając po stronie Isengardu nie ma problemu z użyciem specjalnych umiejętności (skoro steruje się jednym bohaterem), ale sterując Drużyną Pierścienia spróbujcie walczyć i jednocześnie wykorzystać zdolności bohaterów... Nie da się tego zrobić bez pauzy - której w grze nie ma. (A przynajmniej ja nie znalazłem, choć szukałem długo. W instrukcji też o niej ani słowa). Rzecz to nader dziwna - aktywna pauza to wręcz obowiązek w dzisiejszych RTS-ach. Wprawdzie w końcu opanowałem skróty klawiszowe i wyrobiłem refleks na tyle, że potrafiłem jednocześnie walczyć czterema, pięcioma bohaterami - ale reszta w tym czasie się bezczynnie przyglądała. Chyba nie o to chodziło...

Pierścień

Kto czuje niedosyt w kwestii magii, ten może skorzystać z mocy Dobra lub Zła. Dzięki ikonce po lewej stronie ekranu możemy rzucić czar na budynek, jednostkę czy też część mapy. Wszystko tradycyjnie zależy od tego, na jakim poziomie jest nasz bohater. I tak, grając siłami Isengardu możemy np. podnieść siłę oddziału orków,

Baaaaczność!!! Prezentuj ciosy!!!

Mówiłem ci Gandalf, że dałeś za dużo chili do pizzy Barloga!

zwiększyć wydajność wydobycia wybranego surowca, wykarczować część lasu, a gdy osiągniemy najwyższy poziom, nawet **przyzwać Balroga**. Z kolei walcząc po stronie Dobra przyzywać możemy np. entów, elfów, jeźdźców Rohanu, by na najwyższym poziomie przywołać Armię Umarłych.

Horda i Batalion

Jeszcze lepiej wszystko wygląda, gdy do walki stają armie. Po stronie Isengardu walczą orkowie, Uruk-Hai, wargowie, trolle. Obok mieczy, pik, łuków do zdobywania warowni Rohanu czy Gondoru używają drabin, taranów, a nawet min do wysadzania murów. Po drugiej strony barykady stoją także znane nam jednostki: ludzie, elfy i drzewce. Jednak nie to jest najciekawsze. Nowalijką w The Battle for Middle-Earth jest **możliwość łączenia oddziałów w Bataliony** (w przypadku ludzi) i **Hordy** (Isengard i Mordor). Przykładowo wybieramy pikinierów Uruk i łączymy ich z łucznikami Uruk, dzięki czemu otrzymujemy Hordę.

Taka formacja jest skuteczniejsza w walce, chociażby dlatego, że piechota dość skutecznie chroni naszych łuczników przed atakami kawalerii czy piechoty. Bataliony czy Hordy możemy też łączyć (nie wszystkie) i ustawiać w formacje. Wytrenować można też dowódców oddziałów, którzy dzierżąc sztandar dodadzą jednostkom siły, zregenerują zdrowie, a także od czasu do czasu sprawią, że przyłączą się nowi żołnierze. Olbrzymie znaczenie mają wspomniane wcześniej upgrade'y broni. Np. nie ma nawet co porównywać skuteczności zwykłych strzał z płonącymi...

Uważaj, mam Ralda i nie zawaham się go użyć.

Żołnierze są zmęczeni

Nie można przejść obojętnie obok AI komputera. Z tym jest niestety bardzo, bardzo różnie. W niektórych przypadkach komputer zachowuje się bardzo dobrze. Za przykład niechaj posłużą enty. Zaatakowane przez Uruk-Hai uzbrojonych w płonące strzały, kiedy zaczną płonąć, uciekają w kierunku wody. Podobnie ma się sprawa z zachowaniem Batalionów lub Hord. Kiedy przeciwnik próbuje zajść nas z boku lub od tyłu, wtedy formacja piechoty przesuwa się automatycznie w tamtym kierunku, osłaniając łuczników. Niemniej jednak w wielu przypadkach komputer zachowuje się zupełnie nielogicznie. Ot, wyznaczmy sobie, żeby nasz oddział przemieścił się na drugi koniec mapy. Idąc w tamtym kierunku dosłownie minie się z wrogim oddziałem, przecinając swoje szyki, lecz po obu stronach nie będzie najmniejszej reakcji. *„Nam walczyć nie kazano"*, hę? Podobnie jest, gdy ustawimy oddział, by pilnował jakiegoś budynku i damy mu opcję Guard. Za pierwszym atakiem wroga zareaguje, ale już każdy następny atak spotyka się z obojętnością naszych strażników. Dla mnie, jest to co najmniej dziwne.

Graficznie (miejscami) powala

Gra jest piękna, choć nie wszędzie. Rohan, prawdę powiedziawszy, wygląda bardzo, ale to bardzo słabo. Za to Fangor albo Lothlorien... Cudownie zielone gąszcze drzew i przecinające je wartkie strumienie. Wygląda to pięknie, zwłaszcza nocą. Podoba mi się również Isengard otoczony specyficzną aurą zła, jak i Moria ze swoimi olbrzymimi podziemnymi komnatami. Tu jednak rzecz warta odnotowania. W przeciwieństwie do odkrytych terenów, **kamera w Morii nie pozwala na obracanie jej**. Czemu???

Majstersztykiem są budowle, jakie budują obie strony. Wielkie zamki zbudowane przez ludzi przytłaczają nas swoim rozmachem, domy elfów zachwycają swoim orientalnym pięknem, a miejsca, w których urzędują Uruk-Hai, przerażają krwawymi obrazkami. Tu warto się przyjrzeć budowlom, albowiem stanowią one prawdziwe perełki. Pięknie wygląda Uruk Pit, skąd jakiś ork wyciąga martwe ciało, które zaraz potem staje się Uruk-Hai. Albo Slaughter House, gdzie jest zabijane bydło, które karmi Armię Zła. Fajnie wygląda animacja zwierzaka prowadzonego na rzeź, a do tego te dyndające na wietrze kawałki mięsa...

Rewelacyjnie prezentują się efekty towarzyszące działaniu magii lub wszelakich strzał czy kamieni rzucanych przez chociażby drzewce. Wyśmienicie wygląda, gdy rzucony przez Sarumana fireball zmiata z siodeł Jeźdźców Rohanu albo błyskawice, jakimi Gandalf częstuje zgraję Uruk-Hai. Mniam!

Na deser pozostawiłem sobie **wygląd i animacje jednostek**. Wyglądają, jak i poruszają się dokładnie tak jak w filmie. Począwszy od prostego orka, a skończywszy na bohaterach. Może tylko z animacji jednostek Rohanu nie jestem zadowolony, ba - wręcz mnie śmieszą. Jednak, jak mi to tłumaczy gem, tak właśnie ruszają konie „z kopyta". Może i tak - ale wygląda to śmiesznie. Za to szarża... ech, poezja. Pozostałe jednostki to już najwyższe mistrzostwo świata. Co tu się rozpisywać - trzeba to zobaczyć. Szkoda, że nie ma dema :(.

Bitwa o Śródziemie nieskończona

Miał być przełom, gra ponadczasowa, a jest dobry ertees z elementami erpegie w klimacie filmowej trylogii. Bardzo efektowne, cholernie filmowe, ale **spodziewałem się czegoś lepszego, bardziej oryginalnego**. Dla fanów LotR i strategii z elementami erpegie - obowiązek. Dla reszty... warto zobaczyć chociażby ze względu na rozmach i klimat gry. Gdyby tylko nie zapomniano o tej nieszczęsnej pauzie... **(CDA)**

8+

GRYWALNOŚĆ		8
VIDEO		9
AUDIO		9

WERDYKT

- ⊕ świetne animacje
- ⊕ łączenie jednostek
- ⊕ upgrade'y
- ⊕ klimacik

- ⊖ brak aktywnej pauzy
- ⊖ bardzo nierówna gra
- ⊖ czasem słabe AI komputera
- ⊖ nic specjalnie oryginalnego

LAUREACI KONKURSÓW z CD-ACTION 10/2004

KONKURS GP BATERRIES

Waldemar Jesion, Gdynia; Mateusz Bawół, Kostomłoty; Piotr Figiel, Lublin;

KONKURS WENTYLATORY 4MAX:

Piotr Dutka, Krzeszowice; Tomasz Majewski, Warszawa;

DOOM

Adrian Krzyż, Chorzów;

FOOTBALL MANAGER

Jakub Stefaniak, Warszawa; Piotr Czaplejewicz, Warszawa; Karol Branicki, Cegłów; Sylwester Bieda, Dobra; Jarosław Wątroba, Kraków; Mateusz Saban, Girzycko; Wojciech Zabieglik, Wrocław; Marek Stachurski, Spytkowice; Patryk Kusmierski, Augustów;

HELLBOY

Paweł Siwek, Łódź; Kacper Olszewski, Kołobrzeg; Krzysztof Janczewski, Warszawa; Paweł Makarewicz, Świdnica; Izabela Laho, Wrocław; Paweł Sikora, Zawiercie; Wojciech Amanowicz, Warszawa; marek Raczkowski, Inowrocław; Aleksy Kubik, Oława; Cezary Kondracki, Sokołów Podlaski; Marcin Łukaszewski, Warszawa; Michał Wieteska, Warszawa.

PODKŁADKI KENSINGTON

Emil Andrzejczuk, Oleśnica, Rafał Kowalczyk, Mrągowo; Krzysztof Jaśkowiak Łetno; Leszek Berda, Rabka; Rafał Bartkiewicz, Kielce; Zbigniew Bednarski, Raciąż

MYSZKI MEDIA-TECH

Sławomir Dziadek, Siemianowice Śl., Maciej Serwatka, Bolesławiec;

- PRODUCENT: CODEMASTERS
- DYSTRYBUTOR: CODEMASTERS/CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.CDPROJEKT.INFO/SAMOCHODY
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64

ALLOR | 8X8

Colin McRae Rally 2005

Duże pudełko – choć może niezbyt praktyczne w przechowywaniu – od razu zwraca na siebie uwagę. Utrzymano je w podobnej kolorystyce co pozostałe samochodówki Codemasters wydane ostatnimi czasy przez CD Projekt.

W środku znajduje się opakowanie na pięć płyt CD z nalepionym kluczem do gry oraz do GameSpy Arcade, wspomagającym grę online, dość cienka instrukcja oraz standardowe u CD Projektu: karta rejestracji, katalog produktów i informacja o konkursie "Mistrzowie eXtra Klasyki".

Po uruchomieniu
Całe menu zostało oczywiście spolszczone, ale największa różnica w porównaniu do wersji angielskiej to wybór pilotów. Można bowiem jeździć zarówno z mówiącym po angielsku Nicky Gristem, jak i z trzema osobami mówiącymi po polsku: Leszkiem Kuzajem, profesjonalnym polskim lektorem oraz... **prawdziwą blondynką**. Tę ostatnią jednak polecam tylko maniakom bądź w ramach rozluźnienia, bo głos ta pani ma równie namiętny, jakby – jak to blondynka - w tym czasie malowała sobie paznokcie, choć zdarzają się i komentarze w stylu "ale tu niebezpiecznie". Martyna z poprzedniej części to w każdym razie nie jest, ale jako ciekawostka sprawdza się nieźle.

O reszcie gry nie ma co pisać, bo też niewiele więcej do spolszczenia było. Teksty pisane są w każdym razie jak najbardziej zrozumiałe, podobnie jak i te mówione, co razem z niezłą, choć niezbyt wyczerpującą (ale zgodną z angielskim oryginałem), instrukcją daje w efekcie spolszczenie na bardzo dobrym poziomie – nie tylko jest tu wszystko, co było w wersji angielskiej (poza pilotami mówiącymi w innych niż angielski językach), ale dorzucono także kilka polskich smaczków. Po prostu kawał solidnej roboty, który jak najbardziej polecam, mimo iż parę małych baboli w rodzaju wchodzących na siebie napisów (polski język, rozlazły język) się tu znajdzie. **|CDA|**

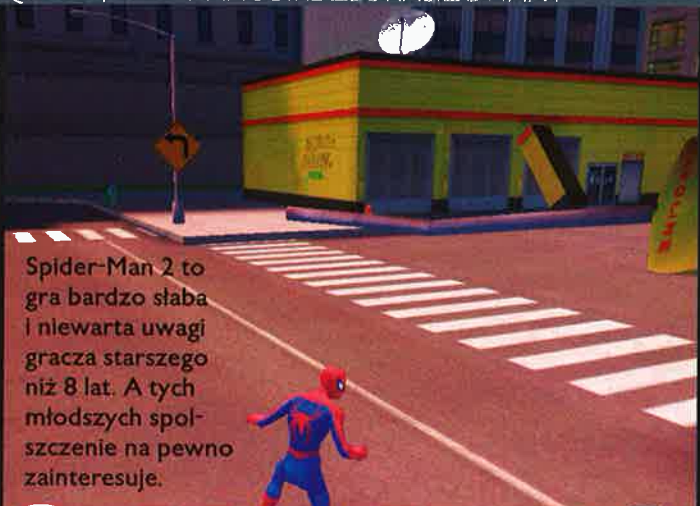
8
POLONIZACJA
- ⊕ czterech pilotów do wyboru
- ⊕ poprawne spolszczenie gry i instrukcji
- ⊖ zabezpieczenie wymagające restartu komputera
- ⊖ długi czas instalacji (20 minut)

OCENA GRY: 8

COLIN MCRAE RALLY 2005

- PRODUCENT: ACTIVISION
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 69,99 ZŁ
- WWW.LEM.COM.PL
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 600 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

QN`IK | TOBEY MAGUIRE ZLOKALIZOWANY

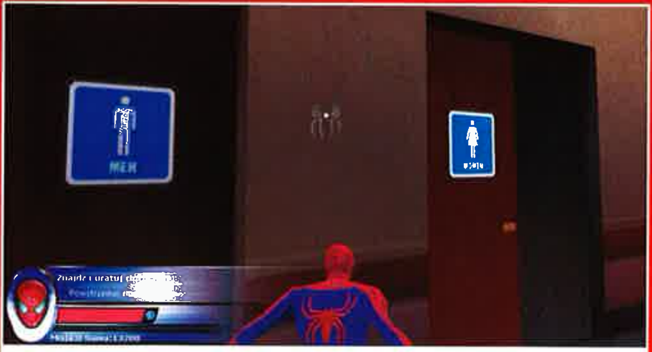


Spider-Man 2 to gra bardzo słaba i niewarta uwagi gracza starszego niż 8 lat. A tych młodszych spolszczenie na pewno zainteresuje.

Spider-Man 2

Miłośnicy filmu mogą narzekać. O ile w oryginale posłuchać można było m.in. prawdziwych głosów Tobeya Maguire i Kirsten Dunst (odtwórców ról Spider-Mana i Mary Jane), w polskiej wersji zastąpili ich polscy lektorzy. Tu trzeba przyznać, że nawet się do roli przyłożyli, jednak pewne błędy pojawiły się już w założeniach.

Primo, niekiedy źle dobrano aktorów. Spidey, który powinien mieć głos ciapowatego nastolatka, brzmi jak arogancko-cyniczny dwudziestokilkulatek. Ciepły głos cioci głównego bohatera w grze jest dość władczy i zimny. Po przeprowadzeniu takiej wyliczanki dochodzę do drugiej wady polskich głosów. Jest nią infantylne podejście do odbiorcy. Wiadomo, że gra nie jest przeznaczona dla starszych graczy,



Lokalizacja nie obejmuje napisów pojawiających się na teksturach w grze.

Polscy lektorzy nawet się do swojej roli przyłożyli, jednak pewne błędy pojawiły się już w założeniach.

jednak słychać tu manierę, z której nawet dubbingujący filmy animowane dla dzieci już dawno zrezygnowali. Trudno się wczuć w klimat gry przy tak dobranych głosach. Abstrahuję tu jednak zupełnie od tego, że gra w ogóle jest pozbawiona klimatu.

Drobnych niedoróbek nie ma już co się więcej czepiać. Na samym początku gry powitało mnie niezdubingowane intro (za to w podpisach przeczytałem, że angielskie „oh, man!" oznacza „o, człowiek!". Kpina?), dalej również w scenkach przerywnikowych były polskie głosy. Można też wsadzić szpilkę w balon „pełności" spolszczenia - zapomniano np. zupełnie o liście płac, która pozostała z angielskiej wersji (która to sugeruje, że głosem głównego bohatera jest Maguire).

Ogólnie jednak lokalizacja jest przyzwoita i na pewno nie powinna zniechęcić dzieci do siedzenia przed komputerem. Jeśli już przymkną oko na jakość gry... **|CDA|**

7
POLONIZACJA
- ⊕ przejawy humoru
- ⊕ dla dzieci - w sam raz
- ⊖ czasem źle dobrane głosy
- ⊖ drobne niedoróbki

OCENA GRY: 6

- PRODUCENT: TOUCHDOWN ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: VALUSOFT
- WWW.VALU-SOFT.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 500 MHz
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

CZARNY IWAN | THUNDERBOLT II – NIEWIELE WIĘCEJ NIŻ NIC

Ktoś tu brzydko się bawi!

Eksplozje robią wrażenie. Cudo.

Gdyby wszystkie gry były podobne do bohatera poniższego tekstu, komputery stałyby sobie zakurzone w piwnicy, a wy, zamiast wczytywać się w małe literki i psuć oczy, biegalibyście za piłką, wybrali na spacer z psem lub uprawialibyście jakąś inną, zdrową formę rekreacji. Czy Thunderbolt II jest aż tak słaby?

Thunderbolt II

Panowie z Team6 Game Studios mieli chyba w zamyśle stworzenie ambitnego symulatora lotu, ostatecznie skleili jednak coś w rodzaju gry zręcznościowej. Nie do końca jednak wiadomo, co to jest, bo **nawet w zamierzchłych czasach Wings robiono lepsze gry!** Użytkownik ma do wyboru trzy amerykańskie samoloty legendy – Thunderbolt II, Lockheed SR71 oraz myśliwiec F16. Wygląda to tak, że pojawia się plansza, na której umieszczono zdjęcia tych trzech maszyn. Na ich tle ktoś - za pomocą programu graficznego klasy Painta - wyrysował kilka różnych kształtów i cyferki. Jak się okazuje, te zielone bąble to pokładowe uzbrojenie. Jakieś dane? Po co, przecież każdy widzi, że to duże coś w kształcie cygara to jakaś wielgaśna bomba, a te pionowe kreski obok to pewnie działko pokładowe.

Czy leci z nami pilot?

Wybór pilota maszyny jest równie fascynujący. Zdjęcia trzech pilotów wyglądają nieco nienaturalnie. Pewnie dlatego, że pomysłodawcy gry wkleili w fotki swoje własne facjaty. Poza tymi słabymi zdjęciami to tyle, jeśli chodzi o pilotów. Ich stopnie wojskowe, opisy służby, cokolwiek – nie ma. Oczywiście nie istnieje też coś takiego jak system awansów i kariery.

Toy story

Darowano graczom stres związany z koniecznością rozgrywania misji po kolei (i odblokowywania kolejnych zadań). Wszystkie są dostępne od razu z listy 18 zadań, a wygrane nie są nawet oznaczane. Bo i kogo to obchodzi. Opisy misji i celów to prawdziwe dzieło, efekt weny twórczej autorów. Kogo mamy atakować i dlaczego? Odpowiedzi na pierwsze pytanie nie ma, bowiem nie określono bliżej naszego przeciwnika. W briefingach mamy takie oto sformułowania: „Jacyś idioci próbują naruszyć twoja przestrzeń powietrzną (...) w sterowcach (...) Zniszcz ich!". Super.

Demolition man

Cel misji to zazwyczaj totalna destrukcja. Tutaj jednak twórcy wykazali się zdumiewającą fantazją - niekiedy nie zrzucamy bomb, ale np. fotografujemy cele. Większość zadań powiela jednak jeden schemat – zestrzel wszystkie wrogie samoloty. W Objective skopiowano to zdanie. I tyle. Wszystko jasne. Celem naszych asów przestworzy są więc inne samoloty, statki, stanowiska obrony przeciwlotniczej, ciężarówki i kilka innych obiektów. Wszystkie wyglądają podobnie, czyli jak pudełka po butach (różnią się tylko rozmiarami). **Samoloty są bardziej dopracowane - mają skrzydła.** Zdaje się nawet oba, choć mogę się mylić. Lokacje są przepiękne; doliny rozcięte stożkami i trapezami gór [czysty kubizm!], wspaniałe morze, które wygląda raczej jak stary dywan.

Top gun

Jeśli myśleliście o kilku trybach widzenia, to zapomnijcie, jest tylko HUD, taki prosty HUD, bo i po co komplikować sobie życie. Mamy na nim licznik szybkości, paliwa i uszkodzeń. Rozmów pilotów w interkomie nie ma, bo radiostacji im nie zainstalowano. Widać, cięcia budżetowe. Są za to jakieś piski i stukania, które mają sygnalizować np. zbliżanie się pocisków nieprzyjaciela. Fizyka w grze jest i dzięki chociaż za to. Co prawda nie działa jak trzeba, bo maszyna nie za bardzo poddaje się sterom (a o wykonaniu np. beczki to w ogóle nie ma mowy), ale jednak nasz samolot ogólnie rzecz biorąc - leci. Niestety niezbyt długo. Przede wszystkim dlatego, że wrogie myśliwce nie popełniają błędów i walą prosto w ogon naszej maszyny. Nie można ich zgubić, bo nie daje się zrobić żadnego zwodu! Można co najwyżej pływać na boki i próbować urwać się lecąc w dół. Nie przewidziano innych manewrów. Może to kwestia stopnia trudności i wystarczy zmienić? Chętnie, ale jak? Nie ma takiej opcji.

Running chicken

Ostatecznie nasza maszyna spada, właściwie to wybucha. Efekt jest mizerny, bo samolot i wybuch jest na tym samym, świetnym engine. Na koniec zobaczymy planszę z przydymionym sepią zdjęciem fragmentu cmentarza. Między nagrobkami zaś stoi sobie... **zagubiona strzałka kursora**, która gościowi ściągającemu to zdjęcie po prostu została w kadrze. Można by to wysłać do "Śmiechu warte".

The end

Jeszcze tylko ranking. Jest nasze imię, które wpisaliśmy i ilość zestrzeleń. Na tym ranking się kończy, więcej atrakcji nie przewidziano. Aha, zapisem gry też nie ma co się przejmować, bo save game sobie podarowano. **Miało być prosto, łatwo i przyjemnie, wyszło tylko prosto.** A i to nie bardzo. Po zderzeniu z takimi hitami jak Thunderbolt II zaczynam rozumieć, dlaczego niektóre nastolatki biorą strzelbę ojca i wychodzą z domu z mordem w oczach! **|CDA|**

Oficjalny kandydat na Gniota Roku! Brawo!

1

WERDYKT

+ brak

- tandetne, beznadziejne menusy
- brak jakichkolwiek tabel, rankingów, trybu awansu
- brak opisu samolotów
- wszystkie misje dostępne od razu
- tragiczna grafika
- beznadziejne lokacje
- byle jaka fizyka
- itd., itd.

- PRODUCENT: BLACK ISLE STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- ROK PREMIERY: 2000
- CENA: 20 ZŁ
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PII 266 MHZ
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: 8 MB

COLIDOR | KLASYKA KLASYK

ICEWIND DALE

Dzięki, przyjacielu, że zechciałeś postawić kufel piwa staremu krasnoludowi. Nie ma to jak dobrze zwilżone gardło podczas opowieści. A dziś, gdy dłoń osłabła, topór się wyszczerbił, hełm pordzewiał, a na mojej tarczy dzieciska z ośnieżonych stoków zjeżdżają, jeno właśnie opowieści mi pozostały. O dawnych czasach, o wyprawie, o przygodach, które przeżyć przyszło. Zebrało się nas sześciu luda w karczmie, w rybackiej mieścinie Easthaven...

Icewind Dale to gra stworzona przez Black Isle w 2000 roku. Miała być swoistym wypełniaczem czasu dla graczy, którzy tęsknie czekali na drugą część Baldur's Gate'a. Wypełniaczem na tyle dobrym, że doczekał się zarówno dodatku, jak i kontynuacji. Fabuła ID rozgrywa się w świecie Forgotten Realms na mroźnej i górzystej północy Faerunu. Swoją przygodę rozpoczynamy, po obejrzeniu całkiem przyjemnego intra, od stworzenia kompletnej, dostosowanej do naszych potrzeb i stylu walki drużyny, która może się maksymalnie składać z sześciu członków. Stworzonych przez siebie herosów wypuszczamy w podróż i okazuje się, że rozpoczynamy ją w karczmie - najbardziej popularnym miejscu wszelkiego rodzaju gier role-playing fantasy. Po przywitaniu przez miejscowego rządcę i uzyskaniu zaproszenia do jego siedziby dostajemy wolną rękę.

Burzliwe to były czasy, młodzieńcze, bardzo niespokojne. Na drogach rozpanoszyły się gobliny, orki i wszelkiej maści inne plugastwa, które trzeba było toporem przez łeb zdzielić, by nie zawadzały więcej. Ludziska wdzięczne byli za uwalnianie ich od kłopotów, a i profit przy tym bywał niezgorszy, jako że taki ogr czy inszy większy stwór nierzadko skarby w legowisku swoim trzymał. Ech, machało się toporkiem na prawo i lewo, gardło od krzyku zdzierając, nieraz też przeklinając ohydnie, gdy jeden z drugim pazurem drapnął głęboko. Uzdrowiciel w kompanii wtedy był jak znalazł, lecz im więcej blizn na karku łapałem, tym większą miałem ochotę iść dalej.

Istotą rozgrywki w Icewind Dale'u jest walka. Owszem, fabuła jest i to całkiem zgrabnie przedstawiona, lecz stanowi ona jedynie uzasadnienie dla niezliczonych potyczek z kolejnymi falami potworów. Jedynym mankamentem systemu walk jest fakt, że nadwątlone siły naszych śmiałków dość dobrze leczy zwykły odpoczynek w terenie, co po pewnym czasie sprowadza całą grę do schematu: załatw grupę potworów – odpocznij do wyzdrowienia – ruszaj naprzód. I trzeba przyznać, że czasami bywa to męczące.

Miłośnikom twardej, bezpardonowej jatki z całą pewnością przypadnie do gustu specjalny, przygotowany z myślą o wysokopoziomowych drużynach, stopień trudności, nazwany „Serce Furii", a zmiany, jakie ten wprowadza, są dość znaczące. Potwory są wytrzymalsze, zadają dużo więcej obrażeń, pojawiają się w większych skupiskach, a zabicie każdego z nich – nawet marnego goblina – stanowi tu nie lada wyzwanie. Nagrodą za wygrane potyczki są wysokobonusowe pancerze i bronie, unikatowe przedmioty nie do odnalezienia w zwykłej grze, większa ilość zdobywanych punktów doświadczenia oraz brzęczącej gotówki. To wszystko sprawia, że warto przejść Icewind Dale'a po raz drugi w tym dodatkowym trybie. Tutaj potrzebna jest już spora doza taktyki w walce, gdyż metody skutkujące na niższych poziomach trudności, tutaj najczęściej nie zdają egzaminu.

Cuda i dziwy ja wonczas widziałem. Skaliste, pokryte śniegiem wierzchołki Grzbietu Świata, przecudny dąb Kuldaharu, lodowe pałace Salamander, nawiedzone ruiny, a nawet ogniste czeluście pełne piekielnej lawy. Powiadam ci, dwa życia to za mało, by przeżyć to, cośmy wtedy przeszli w jedną zaledwie zimę. Warto było jednak... Dla przygody, dla skarbów i dla piwa, które potem pić można było do woli...

Grafika gry opiera się na popularnym już Infinity Engine, moim zdaniem - jedynym słusznym sposobie przedstawienia gier cRPG, czyli typowym rzucie izometrycznym, z ręcznie malowanymi tłami, które dodają grze uroku i klimatu. Nie wyobrażam sobie zrobienia tego w pełnym 3D. Wrażenie byłoby podobne do oglądania „Władcy Pierścieni" z pełnym dubbingiem niemieckojęzycznym (jeśli rozumiecie, co mam na myśli). Jedyne wsparcie akceleratorów mamy tu przy efektach rzucanych czarów, dzięki czemu walka doświadczonego maga wywołuje istną feerię barw na naszych ekranach. Pierwotnie gra obsługiwała wyłącznie tryb 640 x 480, dopiero w dodatku zaimplementowano wyższe rozdzielczości, autoryzując jednakże wyłącznie 800 x 600.

Muzyka – miód na me serce. Majestatyczna w górach, relaksująca w wiosce druidów, dynamiczna w trakcie walki. Aż się prosi o osobną płytkę audio z soundtrackiem (przy odrobinie zacięcia można ją sobie samodzielnie stworzyć). Całości dopełniają bardzo dobre polskie kwestie mówione, wreszcie brzmiące naturalnie, bez zbędnego patosu i intonacji całkowicie wyrwanej z kontekstu sytuacji.

A gdy już strudzeni siedliśmy w gospodzie, otarłszy broń z zakrzepłej krwi i patrząc w błękitne niebo, w spokoju chcieliśmy przy kuflu odpocząć, przysłano nam kolejne wezwanie, tym razem ku barbarzyńcom. Podnieśliśmy więc tyłki raz jeszcze...

Icewind Dale doczekał się dwóch dodatków. Pierwszy (pełnopłytowy) zatytułowany *Heart of Winter* dodawał kilkanaście godzin zabawy w całkiem nowych lokacjach. Jak na dodatek przystało, wnosił on również nowe przedmioty i czary. Dla tych, którzy wciąż czuli niedosyt, powstała jeszcze jedna kilkugodzinna przygoda w lochach *Trials of Luremaster*. Na szczęście dla polskich graczy również ona została przetłumaczona na nasz język przez CD-Projekt i udostępniona do darmowego pobrania z Sieci.

Dziś nie ma już siły w tym brodatym cielsku, tylko siedzę, piję, jem i od czasu do czasu opowieść jaką rzeknę ludziom. Stary jestem, nawet jak na krasnoluda, a tyś młody, szlachetny wojowniku, tedy ci rzeknę: ruszaj na północ... Znajdź Oko Smoka... Sporo dobra tam jeszcze zostało. No już! Żegnaj i powodzenia! Będzie ci potrzebne... **|CDA|**

ICEWIND DALE

ODCZUJ
KAŻDĄ
WIBRACJĘ
Saitek
RUMBLE FORCE
P2500 RUMBLE PAD
P3000 BEZPRZEWODOWY
P880 DUAL ANALOG PAD
P220 DIGITAL PAD
Saitek™
www.saitek.pl

„Mam pomysł na grę"

Jakiś czas temu na łamach AR Smuggler beztrosko stwierdził, że można by reaktywować kącik „mam pomysł na grę". Nie przewidział jednakże tego, że na jego skrzynce e-mailowej od tamtej pory mogą pojawiać się setki (!) listów z zawsze radosną, choć niekoniecznie sensowną twórczością.

I tak się stało. Przysyłaliście całą masę listów, często z bardzo ciekawymi pomysłami, które po prostu szkoda by zmarnować. W AR nie ma (i powiedzmy wprost, najzwyczajniej szkoda) miejsca, aby zamieszczać wiele waszych koncepcji. Szczególnie że niektórzy z was rozpisywali się niesamowicie, tworząc 20-30 KB kobyły, podczas gdy cała objętość AR to ok. 40 KB. Stąd właśnie wziął się pomysł na minikącik, póki co jednorazowy. Jeśli macie ochotę na więcej - po prostu wysyłajcie pomysły pod adres webmaster@cdaction.pl, z tematem: „Mam pomysł na grę".

Tak między nami - poszliście na łatwiznę. **Ogromna część pomysłów ograniczała się do schematu** - „niech to będzie coś w rodzaju [tu tytuł, np. GTA], ale [i tu modyfikacja oryginalnych założeń, np. by się chodziło po Warszawie]." Cóż za genialny w swej prostocie pomysł, przyznacie. Że też nikt inny na to nie wpadł! No, może jeszcze z 5000 ludzi w tym tygodniu - ale nie bądźmy drobiazgowi.

Problem tylko w tym, że bardzo prosiliśmy, aby pomysły na grę nie wyglądały jak „to ma być coś jak XX, tylko...". Zatem takowe pomysły posyłaliśmy standardowo w miejsce, które nigdy nie zamarznie i gdzie ichni native speakers często mówią „dobranoc".

Równie popularnym motywem była symulacja życia, czyli Simsy powiększone do niewyobrażalnie wielkich rozmiarów. Gra taka, według bardzo wielu pomysłodawców, polegałaby na normalnych codziennych czynnościach - wstawaniu, defekacji, pracy, et cetera. Takie pomysły podrzucać jest trywialnie łatwo, za to sensowne zrealizowanie ich jest praktycznie niemożliwe. Przede wszystkim, abyście przy grze nie zasnęli po kilku minutach grania, musi się w niej wiele rzeczy dziać. Sam fakt wyjścia z psem w grze może być ciekawy raz - ale jeśli nic się podczas spaceru nie wydarzy, kolejne razy byłyby istną udręką, nie uważacie?

Bardzo widoczny w dotychczas przysłanych pomysłach był również **wątek... nacjonalistyczny**. Bardzo byście chcieli zobaczyć FPS-a (najlepiej na engine'ie FarCry'a) z akcją osadzoną podczas Powstania Warszawskiego. Lubicie też najwyraźniej simy i gry ekonomiczne, bo je również najchętniej adoptowalibyście do polskich warunków. Czytałem o masie symulacji farmerów, wyścigach kombajnami (tuningowanymi, a jakże) itp.

Wiele osób nie zrozumiało też idei przyświecającej zabawie. Chodziło nam o **pomysł** na grę, nie zaś **dokładne opisy intra i fabuły** wraz z dialogami (!). Jednak talentów beletrystycznych nie marnujcie, wodze fantazji możecie popuszczać w Action Magu (gdzie jest dział z opowiadaniami). Pomysły na grę zaś powinny być bardzo lapidarne, zwięzłe. I co najważniejsze - odkrywcze. Nowatorskie. Oryginalne. Nie bazujące ani na engine'ie jakiejś istniejącej gry ani wykreowanym już świecie (sporo ludzi beztrosko „pożyczało" sobie prawa autorskie już to od Lucasa, już to od spadkobierców Tolkiena. Ciekawe, czy ktoś zapytał o zgodę, ew. ile by taka zgoda kosztowała? Zapewniam, że nader słono! Na tyle, że nie byłoby was na to stać. Zapomnijcie o Star Wars i Śródziemiu!).

Zaś najlepszy przykład na niezrozumienie naszych intencji to list o treści (bez korekty): *„Moim zdaniem bardzo dobrze by było gdybyście dali Enther The Matrix!!! Wiem że to narazie nie jest tania gra, ale skoro daliście bloodrayne, który wtedy kosztował jeszcze 99zl to chyba możecie dać Enther The Matrix?? :D"*. Tymczasem kończę ten przydługi wstęp i przechodzę do tego, co najważniejsze i najciekawsze. Oto wasze pomysły.

Autor: Kamil

Gra byłaby przygodówką. (...) Sterowalibyśmy pijakiem i musielibyśmy zdobyć bohaterem pieniądze lub składniki do kręcenia bimbru (cukier, woda, drożdże i jakiś „baniak"). Trzeba też (...) brać udział w nieoficjalnych zawodach w piciu i znaleźć sposób, aby to wygrać (oszukiwać przez wypicie najpierw oliwy, która spowolni przepływ alkoholu do krwi, przez co dłużej się będzie trzeźwym). (...)

***Qn'ik:** Pomysł jak pomysł... Ale wiedza autora jest zastanawiająca. :)*

***Smuggler:** Taka gra może powstać tylko w Polsce albo Rosji. I tylko tam się sprzeda. Ale po co komuś gra, gdy może mieć to w realu i to za niższą cenę? (Chyba że grę kupi od pirata?)*

Autor: Magnat

RPG rozgrywający się we współczesności, w Nowym Jorku. (...) Wcielilibyśmy się w ucznia studiującego jakieś tam prawo lub coś innego, który każdego dnia wystawiany byłby na różne próby, na przykład na szkolnym korytarzu nasz bohater napotyka dwóch żuli, bijących kolegę z klasy, co robisz? I do wyboru trzy drogi: przechodzisz dalej, pomagasz mu lub dołączasz do nich i lejesz gościa, zabierając mu kasę i komórkę. (...)

***Qn'ik:** Taaak. Wiadomo - na tych amerykańskich uniwersytetach to tylko żule bijący studentów po korytarzach chodzą. Ech, te nasze narodowe kompleksy. ;)*

***Smuggler:** Jemu chodziło o dwóch francuskich stypendystów, mających na imię Jules (wymawiaj: żul - to dla tych, którzy zwykle czytają inne pismo o grach, by poczuli się „jak w domu" [ang. house - wymawiaj: hałz]).*

Autor: miszcz

ta gra była by podobna do simsow. tworzy się dziecko i jest losowanie czy będzie miało dom czy tez będzie mieszkać w domu dziecka itd. widok jest z oczu bohatera i np. będzie trzeba za pomocą odpowiednich klawisz kierować widelcem i nożem w czasie jedzenia, chodzić do sklepu, szkoły, można wagarować i towszystko będzie kontrolowane przez nas, dziecko dorasta w końcu umiera (może zginąć w wypadku) będzie można robić wszystko to co w prawdziwym życiu (jeśli ktoś ma pecha może się urodzić kaleka) będzie można tez pracować w redakcji cda :).

***Qn'ik:** Oj, oj, oj... Dla niektórych taka gra byłaby rzeczywiście jedyną drogą do stołka redaktora. ;)*

***Smuggler:** Miszczowski bełkot. Już widzę jak trzęsąc się z podniecenia steruję nożem (i widelcem!), a potem idę do pracy w redakcji CDA. I jeszcze miałbym za to płacić?!*

Autor: kitus89

Jesteś politykiem, najlepiej polskim, gdyż życie polityka polskiego z pewnością jest bardzo urozmaicone. Mam na myśli łapówki, uczenie się do matury itp. Zaczynasz jako młody poseł, który chce wstąpić do jakiejś partii. W grze dążysz do tego, by zostać szefem partii, następnie ministrem, premierem, by wreszcie zasiąść na prezydenckim fotelu. Przez całą rozgrywkę kupujesz nowe samochody, wille, masz możliwość przyjmowania łapówek, piszesz przemówienia, nowe plany polepszenia sytuacji w państwie itd. Gra w mechanice przypominać ma serię The Sims.

***Qn'ik:** No i stało się. Jeśli przeczyta to ktoś z Electronic Arts, zaraz doczekamy się: The Sims 2: Politician, jednego z siedemdziesięciu dodatków. A tak serio - The Political Machine od biedy część założeń spełnia.*

***Smuggler:** Już widzę minę zachodniego gracza, który zetknie się z realiami „polityki Europy Środkowej". Zaraz nas z Unii wykopią i na granicach mury wzniosą. 20-metrowe.*

Autor: ?

Gra będzie RTS-em z możliwością włączenia tur. Sterujemy armią jednej ze stron konfliktu, wirusami lub białymi krwinkami. Na poziomie „easy" człowiek jest palaczem, jeżeli grasz wirusami, a jeżeli grasz białymi krwinkami, to ma fioła na punkcie zdrowia, na „normal" - szarym niczym niewyróżniającym się człowiekiem, a na „hard" - jeżeli gra wirusami, ma fioła na punkcie zdrowia, a jeżeli białymi krwinkami, jest palaczem. (...) Celem gry jest ochronienie przed inwazją wirusów albo zdobycie kontroli nad mózgiem.

***Qn'ik:** Musiałem naprawdę kontrolować swój mózg, by zrozumieć w pełni trzecie zdanie. Tym niemniej - pomysł sympatyczny, przypomniał mi się serial animowany „Było sobie życie".*

***Smuggler:** Na CN leciała też kiedyś taka kreskówka - Johny Osmosis czy jakoś tak. Czuję tu inspirację...*

QN`IK & SMUGGLER (RYS. MAREK LENC) | REAKTYWACJA I WSZELAKIE REWOLUCJE Z NIĄ ZWIĄZANE

Autor: kilku różnych
RTS w stylu Command & Conquer. Wrogimi frakcjami są policjanci i kibice. (...)

Qn`ik: *Tego typu tekstów też przyszło kilka. Mam dla was niespodziankę - na pomysł takiej gry już nie tylko ktoś inny wpadł, ale i ją zrealizował (choć niekoniecznie udanie). Jeśli ktoś ma ochotę na walki z kibicami, polecam Riot Police.*

Autor: xerathin
Intro do gry: Kamera wchodzi przez drzwi do mieszkania. Idzie przedpokojem, mija kuchnię i dociera do łazienki. Film się urywa, a kamera spada na ziemię (tak jak w Blair Witch Project). Leżąca kamera przez długi czas pokazuje obudowaną kafelkami wannę.

Gra właściwa: Jesteśmy właśnie takim kafelkiem, który zostaje obdarzony mocą skakania i śpiewania openingu do Gumisiów. (...) Możemy się przemieszczać tylko, jeśli w pobliżu nie ma ludzi, bo widok skaczącego i śpiewającego słodką piosenkę kafelka mógłby kogoś przyprawić o zawał serca, a my jesteśmy przecież dobrym i miłym kafelkiem. Misja polega na dostaniu się do fabryki kafelków w Opocznie i tam za pomocą magicznego_zmieniacza_kafelków_w_pinokie zmienić się w Pinokia.

Gra nie ma niestety happy-endu.

Outro gry: Nasz Pinokio zostaje przerobiony na trociny i spalony w piecu (kaflowym!). Tym sposobem można zrobić sequel bazujący na podobnych wydarzeniach, tyle że już nie z kafelkiem z wanny, a pieca w roli głównej.

Qn`ik: *Parafrazując utwór Queenu: „Who waaants to beee kafelkieeem?”. :)*

Smuggler: *A ja powiem temu kolesiowi, by przestał brać to, co bierze albo choć pisał jak wytrzeźwieje. Choć i tak nic nie dorówna symulatorowi picia herbaty. Bo był i taki pomysł...*

Autor: Szymek
Mój pomysł na grę nie jest oryginalny, będzie to tycoon. Tym razem będziemy budować obóz koncentracyjny. (...) Wiem, że pomysł jest makabryczny, ale o tym jeszcze tycoona nie było.

Qn`ik: *Już taki jeden (Zbigniew Libera) zrobił obóz z klocków Lego. Najstraszniejsze zaś jest to, że tok myślenia autora powyższego pomysłu może podzielać wielu producentów gier. Zwłaszcza tych, którzy tanim kosztem chcą sobie zrobić szeroką reklamę.*

Smuggler: *Polecam przeczytać refleksję na końcu tego tekstu.*

Autor: Radek & wielu innych
W grze można zostać sędzią. Grafika 3D. Po meczu jest statystyka, ile popełniliśmy błędów (wymuszone faule itp.) oraz ogólna ocena naszej pracy. Zaczynamy sędziowanie w 2 lidze i pniemy się po szczeblach kariery, aby „gwizdać” podczas finału mistrzostw świata!

Qn`ik: *Najwyraźniej bardzo was kusi perspektywa gwizdania podczas meczów, gdyż takich pomysłów przyszło wiele. Osobiście uważam, że zrobienie takiej gry mijałoby się z celem, za to na pewno bardzo chętnie zobaczyłbym opcję sędziowania (ewentualnie moda zrobionego przez fanów... do dzieła!) w jakiejś odsłonie FIFA lub PES.*

Smuggler: *Poza tym aby miało to sens, musiałbyś dobrze znać przepisy – a ilu z was wie, jaka jest definicja 'spalonego'? Kiedy dyktujemy rzut wolny pośredni, a kiedy stosujemy rzut sędziowski, a? Bo chyba nie chodzi o to, by dyktować karnego za wybicie piłki na aut albo walić seryjne czerwone kartki „bo mam zły dzień, a zresztą to tylko gra”?*

Autor: Loonatyk
Gra byłaby niestandardowym menedżerem piłkarskim, w którym kierować będziemy poczynaniami jednego piłkarza. (...) Kierowalibyśmy jedną osobą - z początku moglibyśmy grać w drobnym klubie, który nas przyjmie, potem podpisywać drogie kontrakty z wielkimi klubami, być powoływanym do kadry. Wszystko zależałoby od naszych wyników i umiejętności. (...) Dodatkowo kierowalibyśmy też naszym prywatnym życiem - czy mamy pić alkohol przed meczem, może odpuścić sobie trening... Oczywiście super by było, gdyby pojawiła się możliwość rozgrywania meczów online - taka FIFA, w której każdy mógłby kierować losami tylko jednego piłkarza.

Qn`ik: *Motyw gry sportowej, w której wcielalibyśmy się tylko w jedną postać przewijał się bardzo często. Sam zresztą kiedyś myślałem, że taka gra mogłaby być ciekawa. Z drugiej jednak strony - nie jest to pomysł oryginalny i myślę, że twórcy gier sportowych nie raz już przymierzali się do takiego rozwiązania. Najwyraźniej nie działa ono tak jak należy. I nic dziwnego - wszak zawodnik przy piłce jest ledwie kilka minut podczas meczu - przez resztę czasu tylko patrzy na akcję i ewentualnie stara się wypracować dla siebie dogodną pozycję.*

Smuggler: *I co w wypadku kontuzji albo gdy postać prowadzona przez gracza nie może się przebić poza III czy IV ligę? Nudy, panie, dzikie nudy. To już lepiej w TV obejrzeć jakąś ligową transmisję – te same nudy, ale taniej wyjdzie.*

Autor: dla jego dobra... pomińmy
Mój pomysł na grę piłką ręczną , lub żeby można być sędzią piłkarskim.

Qn`ik: *Wiele można zarzucić temu pomysłowi, ale na pewno nie tego, że jest rozwlekły. Prosimy o streszczanie się - ale nie aż takie.*

Smuggler: *No dobra, to można być sędzią (albo prokuratorem) i mieć ręczną piłkę do heavy metalu.*

Smuggler: Tytułem zakończenia - ci, którzy pamiętają rok 1996 i rubrykę „Mam pomysł na grę” (obszerne fragmenty w Tipsomaniaku w nr 100 CDA), mogą sprawdzić - to czytelnicy mieli rację, nie my. Spora część pomysłów, które my uznaliśmy za poronione i chore, została później zrealizowana i do tego często z komercyjnym sukcesem. (Na szczęście nie wszystkie... jak do tej pory.) Dlatego tym razem staraliśmy się nie kpić (zbyt okrutnie) z ludzi piszących bzdury, by potem się głupio nie tłumaczyć z tego, że zjechaliśmy pomysł na światowy hit. Co prawda, naszła mnie gorzka refleksja, że to, co wydaje się dziś chore, obrzydliwe i bezsensowne, za parę lat staje się normą - przynajmniej w grach. Do czego zmierza ten świat?

Qn`ik: Ja jestem jak na razie większym optymistą. Prawdziwe problemy zaczną się dopiero wtedy, gdy za gry obrzydliwe i kontrowersyjne wezmą się prawdziwi wirtuozi, którzy potrafią graczy zachęcić do swoich tworów nie tylko skandalami. Póki co - nie ma się o co bać. W Postala można pograć kilka minut i się znudzić, o Carmageddonie dzisiaj ludzie pamiętają już raczej jako o ciekawostce niż o grze, do której się wraca. Rynek jest teraz opanowany przez kilka firm. Przede wszystkim Electronic Arts, która ma wręcz fioła na punkcie politycznej poprawności, i między innymi Blizzarda - który potrafi stworzyć raz na parę lat grę, do której miliony graczy będą jeszcze przez dziesięć lat wracały.

Poza tym gry komputerowe są i tak znacznie w tyle za telewizją. Niestety, czerpią z tej ostatniej wszystko to, co najgorsze. Tu przykładem może być przeistoczenie się serii Tony'ego Hawka w interaktywną inkarnację Jackassa (więcej piszę o tym w recenzji w tym numerze). To jednak na szczęście wyjątek. Cokolwiek pesymiści by nie mówili - rzeczy skandalizujące i obrzydliwe ciekawią, ale nie pochłaniają bez reszty.

Smuggler: A mówią, że to **ja** jestem bezkrytycznym optymistą... **|CDA|**

Tłumacz zabierający się do przekładu książki ma pracę znacznie łatwiejszą niż taki, który ma dokonać polonizacji gry.

EGM | SPRÓBUJĘ TO WAM WYTŁUMACZYĆ

Przejechawszy się parę miesięcy temu po polonizacji gry WESTERNER, która jest dziełem partaczy z firmy Cenega (nie gra jest dziełem partaczy, tylko polonizacja), poczułem, że winien jestem czytelnikom pewne wyjaśnienia.

DOLE I NIEDOLE TŁUMACZA GIER KOMPUTEROWYCH

Tłumaczeniami (z angielskiego, a ostatnio i rosyjskiego) zajmuję się od dwunastu lat. Daleko mi wprawdzie do biegłości Piotrka Cholewy czy mistrzostwa Leszka Jęczmyka (mam nadzieję, że ani jeden, ani drugi nie weźmie mi za złe tej fraternizacji), ale coś niecoś w życiu w końcu przetłumaczyłem. Mam na koncie ponad 20 przełożonych lepiej czy gorzej pozycji. Poza tłumaczeniami książek brałem również udział w polonizacji kilku gier komputerowych, więc wiem, z jakimi problemami stykają się ludzie, którzy próbują przybliżyć rodzimym graczom niektóre przeboje rynkowe.

Tłumacz zabierający się do przekładu książki ma pracę znacznie łatwiejszą niż taki, który ma dokonać polonizacji gry. Przede wszystkim dostaje do ręki książkę, która – o ile nie jest dziełem wybitnego awangardzisty – prowadzi go przez kolejne meandry akcji, a gdy na jej kartach pojawia się jakiś dialog, na ogół nie mamy wątpliwości, kto z kim rozmawia. Rzadko też miewamy wątpliwości co do następstw i kolejności zdarzeń akcji.

A poza tym język angielski za bardzo skomplikowany – przynajmniej na podstawowym poziomie – nie jest. Powstał w XI i XII wieku na ziemiach, na których musieli się jakoś ze sobą dogadać Sasi, dawni (później wyparci ku Północy) Gaelowie, Normani – którzy mówili wprawdzie po francusku, ale przecież z pochodzenia byli... Duńczykami. Na to wszystko nakładała się kościelna łacina. I tak powstał język będący czymś w rodzaju powstałego znacznie później esperanto – prosty, otwarty na rozmaite zmiany, ale pozwalający na łatwą i precyzyjną komunikację. (Swoboda, z jaką Anglosasi przyswajają sobie obce słowa, jest iście zdumiewająca. Gdy kiedyś czytałem pewną, bardzo dobrą skądinąd, powieść fantasy, natknąłem się na tytuł '*hetwoman*', jaki nosiła potężnie umięśniona szefowa plemienia Niedźwiedzich Jeźdźców. Co, u diaska, miało znaczyć to słowo? A potem mnie olśniło. Autor pewnie przeczytał, że gdzieś tam, na zadupiu świata, zdarzało się, iż na stepach sprawiał wojska jakowyś „hetMAN". No, to hetman samica musiał być 'hetWOMANem'. Proste?)

Tłumaczenie literatury jest zatem dla tłumacza na ogół robotą lekką, łatwą i przyjemną. Inaczej rzecz się ma w przypadku tłumaczeń gier komputerowych. Zacznijmy od tego, że brałem udział w polonizacji kilku gier – na przykład do mnie należy spora część tekstów z Baldur's Gate'a (wiecie, jest jakąś frajdą, kiedy się słyszy własny tekst czytany przez pana Fronczewskiego). Nie jestem dyletantem i wiem, co mówię. (Nie jestem też świadom, czy wiecie, że słowo „dyletant" nie miało kiedyś pejoratywnego odcienia – oznaczało kogoś, kto wprawdzie nieco pobieżnie, ale zna się prawie na wszystkim – w przeciwieństwie do specjalisty, który wie wszystko o tak niewielkim elemencie wiedzy, że tak naprawdę – o niczym.)

Tłumacz biorący udział w polonizacji jakiejś gry dostaje zwykle do ręki goły tekst (w przypadku B.G. przyznać trzeba, że dostałem w łapy całą grę, ale pomogło to tylko trochę). Sęk w tym, że w języku polskim inaczej brzmi niemal każde zdanie pełne wypowiedziane przez mężczyznę albo kobietę („Byłem w kinie" albo „Byłam w kinie"). W angielskim tego rozróżnienia nie ma – co od razu sprawia spore trudności. Nie wiadomo, kto wypowiada daną kwestię i gdy trzeba przetłumaczyć proste zdanie typu *'I had a bad day'*. (Miałem/miałam zły dzień). Trzeba jakoś tak to zrobić, by przetłumaczona wypowiedź pasowała i do samca, i do samicy. (Czyli np. *„Cóż to był za paskudny dzień!"* – i już problem „płciowy" rozwiązany.) Dalej weźmy prosty i jakże częsty rozkaz „*move!*„. I jak? „Ruszaj!" czy „ruszajcie!"? (Może więc „W drogę!" albo „Naprzód!".) Nie byłoby problemów, gdyby dokonujący polonizacji grali i tłumaczyli jednocześnie z postępami w grze. Ale tak jeszcze nigdy mi się nie zdarzyło, bo za dużo z tym roboty – a czas (czytaj „zleceniodawca") nagli.

To tylko początek trudności, bo angielski jako znacznie bardziej prosty od polskiego nie ma – na przykład – odmiany przymiotników przez przypadki, liczby czy rodzaje. *'Green'* może znaczyć zielony, zielone, zielonej, zielonego i tak dalej. Zwierzęta w j. angielskim wszystkie są rodzaju nijakiego, więc kiedy masz przetłumaczyć zdanie *'It kicked me'*, nie wiesz, czy kopnął koń, czy klacz (która w końcu też może nielicho wierzgnąć), czy może tylko źrebię.

W wielu grach RPG polityczna poprawność wymaga, by gracz mógł sobie wybrać płeć animowanego przez siebie bohatera. Niby drobiazg, ale jak przetłumaczyć wszystkie wypowiedzi tak, aby pasowały do każdego z wyborów? Twórcy gier sami się zresztą niekiedy potrafią zakałapućkać – we wspomnianej wcześniej B.G. był fragment, w którym bohater włamuje się do domu jakiegoś kupca, w którym ten bierze go za kochanka swojej małżonki. Twórcy gry doszli do wniosku, że w takiej sytuacji złodziej może się wyłgać, udając zakochanego, który włamał się do domu po to, by wyznać pani kupcowej płomienne uczucie. Złodziej – tak. Ale złodziejka? „Kochająca inaczej" w RPG? Nieee, no... Tolkien się w grobie przewraca.

Kolejnym problemem jest to, że Anglosasi są ludźmi prawdziwie demokratycznymi – lord do służącego, a służący do lorda zwracają się jednakowo w drugiej osobie liczby pojedynczej (celowo nie tłumaczę tego jako „ty", bo to trochę nie tak). Angole nie są niegrzeczni – oni po prostu mają jedną formę drugiej osoby liczby pojedynczej (i mnogiej też, tę samą zresztą!), a wszelką grzeczność załatwiają dodając na końcu zdania *'sir'*, *'mister'*, *'Your Highness'*, *'Your Holiness'* czy coś w tym guście. Nie zawsze to jednak robią, łotry - i zgadnij teraz, biedny tłumaczu, czy zdanie *'You can sit'* wypowiada król do rycerza czy rycerz do swego władcy? A może książę do pachołka? Zatem czy można to tłumaczyć czymś w rodzaju zdawkowego „siadajżesz, człeku", uprzejmego „siednijże, acan" czy też być wybitnie grzecznym „racz spocząć, wasza miłość". Hę? A potem śmiech, że „pachoł królowi kazał posadzić tyłek na ławie". Fakt, śmieszne. Tylko co tłumacz winien?

Proza życia wygląda tak, że najczęściej dostaje się listę dialogową w formie wydruku [Dialog *nr 245, Yoghurt do Milkyway* *„you can sit"* – grrr!], **a gdy pytasz zleceniodawcę, na kiedy ma być gotowy przekład, ten spogląda na zegarek** i odpowiada pytaniem *„a która godzina, bo wynająłem studio od 15?"*. Po takiej odzywce mózg staje, a wszystko inne opada.

Oddzielną kwestią jest to, że angielski to język bardziej zwięzły i krótki niż polski – a czasami podczas pracy nad polonizacją **nie wolno** przekroczyć liczby liter, jaką ma zdanie oryginalne, bo w kodzie gry jest miejsce tylko na tyle literek i ani jednej więcej dodać się nie da. Spróbujcie teraz przetłumaczyć poprawnie i sensownie '*homing missile*', czyli *„pocisk rakietowy, który sam się naprowadza na cel"* – ale tak, by nie przekroczyć tych czternastu (ze spacją) znaków. Konia z rzędem temu, kto tego dokona! Najkrócej jak można to *„rakieta samonaprowadzająca się"* – toż to i tak ze 2x dłuższe niż oryginał! Odpada! Hmmm... *Samotraf?* Brzmi niemal jak samogwałt! I kombinuj, biedny tłumaczu... (A to autentyk z Project Starmageddon 2!)

Zabawnie też wychodzi, gdy aktor czytający tekst – choćby ten był jak najbardziej poprawny – **nie ma pojęcia, w jakiej sytuacji pada czytana przezeń kwestia.** Apteka w jakiejś zapyziałej wiosce. Mój standardowy przykład: do środka wchodzi facet w pogiętej zbroi zbryzganej czymś, czemu może lepiej się nie przyglądać. W ręku ma topór, w oczach resztki bojowej furii. I ten jegomość zwraca się do aptekarza głosem i z dykcją bywalca londyńskich salonów, który zamawia kolejnego drinka *„chciałbym kupić plaster"*. Aptekarz zaś, zamiast zanurkować pod ladę i bez targów darmo dać drabowi wszystko, czego ten zażąda, z niezmąconym spokojem i takąż dykcją odpowiada *„cztery sztuki złota"*. Bywa też odwrotnie. Niekiedy jest tak, że zwykłe *„witaj!"* brzmi jak wyzwanie do śmiertelnej walki, tyle ekspresji wkłada w nie czytający kwestię aktor...

***

Zatem, psiocząc na polonizację tej czy innej gry – nie wieszajcie zbytnio psów na tłumaczu. Chyba że partaczy niesamowicie, nie zna lengłydżu tudzież polskiego – tak jak ci w Westernerze. Obsesyjnie wracam do tej gry bo uważam, że schrzaniono ją nieziemsko, masakrując przy tym efekt wielomiesięcznej pracy wielu ludzi. Obok spolszczenia Splinter Cell oraz bodaj Primitive Wars, to najkoszmarniejszy gniot w historii lokalizacji gier. Panom, którzy nie zasłużyli na dumne miano „tłumaczy" (a co najwyżej „tłumoków") dedykuję na zakończenie ów wierszyk:

Można wysiedzieć okrakiem na drągu,
Można łysego spotkać u balwierza,
Można zapałkę zapalić w przeciągu,
Można pchłę komuś wyjąć spod pancerza,
Można parasol rozpiąć komuś w zadku,
Świeczkę zjeść można, gdy przyciśnie bieda,
Ale bez ciężkich przekleństw na ostatku,
Grać w Westernera po prostu się nie da! **[CDA]**

mobila

więcej klikaj na www.mobila.pl

super gadżety na twoją komórkę

dzwonki mobila

MONO - SMS NA NUMER **7265** 2,44zł

POLIFONICZNY SMS NA NUMER **7365** 3,66zł

mobila 5 PRAWDZIWA LISTA PRZEBOJÓW

MONO	POLI	
AA22.031719	AA22.031725	Ivan i Delfin : Jej czarne oczy
AA22.031981	AA22.032003	Mandaryna ; Here I Go Again
AA22.032772	AA22.032789	ATB, Ecstasy
AA22.033218	AA22.033226	Danzel, Pump it up
AA22.031784	AA22.031809	Trzeci Wymiar, Dla mnie masz stajla

☆ SUPERNOWOŚĆ
♡ DLAZAKOCHANYCH

HIPHOP

MONO	POLI	
AA22.033516	AA22.033523	Pan Duże Pe, Para z zielonej herbaty ☆
AA22.031793	AA22.031812	Liber, Szukam luzu
AA22.031379	AA22.031381	Sistars, Synu
AA22.023582	AA22.029685	Ascetoholix, Suczki
AA22.031954	AA22.031969	Trzeci Wymiar, Dostosowany
AA22.031952	AA22.031972	Zipera, Do roboty
AA22.031653	AA22.031658	Trzeci wymiar, Dla mnie masz stajla
AA22.031864	AA22.031887	52 Dębiec, To my Polacy
AA22.027740	AA22.029707	Liber&Doniu, Skarby
AA22.032432	AA22.032440	Mezo & Liber, Żeby nie było
AA22.031208	AA22.031216	Sistars, Sutra
AA22.031952	AA22.031972	Zipera, Do roboty
AA22.031960	AA22.031971	Łona, Rozmowy z cutem
AA22.031956	AA22.031970	Emade, Niebo
AA22.033785	AA22.033832	Obóz TA , Kości rzucone ☆
AA22.031958	AA22.031967	O.S.T.R., Rap po godzinach
AA22.032281	AA22.032288	Vienio & Gutek ; Dla moich ludzi

PARTY MIX

MONO	POLI	
AA22.034174	AA22.034187	Rammstien , Amerika
AA22.033957	AA22.033967	Scooter , Shake that
AA22.034185	AA22.034196	Panjabi MC,Jogi ☆
AA22.033801	AA22.033827	Natasha bedingfield ,Single
AA22.033845	AA22.033852	Abra, Tak blisko
AA22.034179	AA22.034190	Le Zoo,Dance The Jamba Hippo ☆
AA22.034178	AA22.034189	Erik Prydz,Call On Mc ♡
AA22.033794	AA22.033823	Justin Timberlake & Timbaland , Good Foot
AA22.033793	AA22.033822	Jojo - Secret Love ,Rybki z Ferajny
AA22.033791	AA22.033821	D12 - Lies and Rumors , Rybki z Ferajny
AA22.033790	AA22.033825	A.Lipnicka /J.Porter ,Bones of love ♡
AA22.033788	AA22.033014	Two face, Revelations day
AA22.033091	AA22.033095	Shapeshifters, Lola's Theme
AA22.033782	AA22.033831	Duran Duran ,Sunrise
AA22.033784	AA22.033829	Amanda Lear , give a bit of him to me
AA22.033738	AA22.033744	Dante Thomas, Get it on
AA22.033734	AA22.033743	Ch.Aguillera/M.Elliot, Rybki z Ferajny

FILMOWE HITY

MONO	POLI	
AA22.034368	AA22.034389	James Bond 007 , temat z filmu
AA22.033734	AA22.033743	Aguillera/M.Elliot,Rybki z Ferajny
AA22.034219	AA22.034224	Rocky IV , Eye of the Tiger
AA22.034218	AA22.034226	Gliniarz z Beverly Hills

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć dzwonek monofoniczny wyślij SMS o treści: AA22.(numer dzwonka) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Alcatel wyślij AA22.A(numer dzwonka), Motorola wyślij AA22.M(numer dzwonka), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA22.E(numer dzwonka), Siemens wyślij AA22.S(numer dzwonka). Jeśli chcesz wysłać dzwonek monofoniczny znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA22.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem dzwonka. Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści: AA22.(numer dzwonka) pod numer 7365 (koszt tylko 3,66 zł). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA22.105599.505779351.

Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SIEMENS. Dzwonki polifoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS, SHARP, LG obsługujących dzwonki w formacie midi lub smaf i z opcją WAP.

tapety

SMS NA NUMER **7365** 3,66zł

Jeżeli masz telefon NOKIA lub SAMSUNG i chcesz ściągnąć kolorową tapetę wyślij SMS o treści: AA22.(numer tapety) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.(numer tapety).numer telefonu znajomego np. AA22.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli NOKIA i SAMSUNG posiadajacych kolorowy wyswietlacz i funkcje WAP. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP.

SUPER CENA 3,66zł

034233 034234 032513 034230 032569 032610 034236 ☆ 032676 033150 033196 033197 033198 033701
033926 033934 033936 033925 032732 032738 034209 032547 032559 033779 034228 032700 033702
034215 034229 032992 033776 034036 032672 034213 034208 034075 032730

SMS Co mówią gwiazdy ? SMSowy horoskop partnerski

Sprawdź, co o Twoim związku mówią gwiazdy. Dowiedz się, czy pasujesz do Barana, a może do Ryby? sms na numer **7164** 1,22zł

Wyślij SMSa pod numer 7164 o treści HP.CA.tutaj wpisz numery znaków zodiaku, które chcesz porównać np. HP.CA.01.12. W ten sposób zamówisz horoskop partnerski dla Barana i Ryby.

1. Baran 2. Byk 3. Bliźnięta 4. Rak 5. Lew 6. Panna 7. Waga 8. Skorpion 9. Strzelec 10. Koziorożec 11. Wodnik 12. Ryby

loga

SMS NA NUMER **7164** 1,22zł

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć logo wyślij SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Alcatel wyślij AA22.A(numer loga), Motorola wyślij AA22.M(numer loga), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA22.E(numer loga), Siemens wyślij AA22.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA22.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga.
Usługa dostepna dla wybranych modeli telefonów Nokia, Alcatel, Ericsson, Motorola, Sony Ericsson, Siemens

027037 008070 007820 027299 027443 022623 022680 032124 027319 032470
027064 010568 000604 011537 000574 022622 001750 011532 002480 032457
001845 000578 000602 027396 030022 022621 027034 016513 030018 011535
032080 032084 013524 000606 016535 016688 001118 011539 032125 032120

J·GAME

Wysyłasz SMS o treści **AA22.(numer gry)** na numer **7365** (cena gry 3,66zł) lub na numer **7965** (dla gier o cenie 10,98zł).

GRA TYGODNIA!

033877
sms 7365 3,66zł

SpeedChaser *Promocja!*

Wciskaj gaz do dechy jeśli chcesz zmieścić się w czasie! Najlepszą metodą walki z Twoimi rywalami jest po prostu wypchnąć ich z trasy. Musisz być bezwzględny a kolejny odcinek specjalny będzie Twój! Prowadz swoj samochod tak szybko jak to tylko mozliwe.

30 40 S M SE *promocja czasowa regularna cena gry 9zl netto*

SPRAWDŹ DOSTĘPNOŚĆ GRY NA TWÓJ TELEFON

(30) NOKIA 3510i,8910i (40) NOKIA 3100, 3200, 3300, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250 (60) NOKIA 3650, 3660, 6600, 7650
(S) SIEMENS S55, M55, SL55, MC60, M7 (M) MOTOROLA 720, 720i, 722i (MV) MOTOROLA V300, V600, V525,V400 (SE) SONYERICSSON T610, K700,Z600,T630

Desert Rally	Bunkier 2	Warcaby 2	Ball on The Wall	Nafciarz	Driv3er
sms 7365 3,66zł	sms 7365 3,66zł	sms 7365 3,66zł	sms 7365 3,66zł	sms 7365 3,66zł	sms 7965 10,98zł
033879	033121	033125	033456	032798	033886

XIII numer

CZARNY IWAN | WISH YOU WERE HERE

Wspaniałe światy

Wielu z was uważa zapewne, że życie redaktora CDA upływa przede wszystkim na przyjemnościach. Wyleguje się taki szczęśliwy, z bananem na gębie osobnik, łapie promienie słoneczka, wygodnie mości w leżaku. Od czasu do czasu pacnie w klawiaturę, a jak ma dobry humor, to wystuka nieco więcej znaczków, za co płacą mu tyle, że może dalej leżeć brzuchem do góry i liczyć białe baranki chmur. Ta sielanka niestety niewiele ma wspólnego z rzeczywistością, ale ci, którzy podejrzewają teraz, że kłamię w żywe oczy, mają... odrobinkę racji!

Tak, tak, wszystko się wyda. Już spieszę denuncjować Gem.iniego i Allora. Miły każdemu zmęczonemu człekowi obraz, który wcześniej wymalowałem, jest o tyle prawdziwy, że rzeczywiście leżymy sobie często nad brzegiem jakiegoś strumyka, na zielonej trawce, wśród pachnących kwiatków. Bywa też, że gapimy się dłuuuugo w niebo, słuchamy śpiewu ptaszków, przyglądamy, jak wiatr szarpie drzewa i zrzuca z nich błyszczące złotem liście. To wszystko i o wiele więcej dane nam jest bowiem w... **grach, które opisujemy**. Zresztą, co ja będę wam tu długo opowiadał. Sami na pewno znacie to uczucie i wrażenie...

Już od paru ładnych lat karty graficzne i silniki gier są na tyle zaawansowane, że **środowisko, otoczenie, w jakim rozgrywają się współczesne gry, częstokroć wygląda lepiej niż ich pierwowzory w rzeczywistości**. Oczywiście nie mam zamiaru przekonywać nikogo, że świat w kwadratowym oku monitora jest ciekawszy, ładniejszy i lepszy od tego za oknem. Mówię tylko tyle, że to, co możemy zobaczyć w monitorze, często jest tak dopracowane i po prostu piękne, że człowiek przystaje w takim cudzie i napawa się wrażeniem. Nic oczywiście nie odda wrażeń, jakie towarzyszą nam, gdy znajdziemy się zielonym lesie przykrytym białą kołdrą lśniącego śniegu, ale przyznacie też, że taki właśnie las, który możemy zobaczyć choćby w Syberii II, jest fascynujący.

Świat jest olbrzymi, jego piękno ponoć nieskończone, ale ile nam będzie dane samodzielnie tego doświadczyć? Piękne lokacje, częstokroć zupełnie fantastyczne to jakby namiastka takiej podróży po miejscach, w których widoki dzieła natury zapierają dech w piersiach. Tym razem jednak pochylamy głowy nie nad dziełem wiatru i słońca, lecz nad tym, co powstało w głowach ludzi takich jak my. Niektórzy potrafią pięknie mówić, inni wspaniale przemawiać, jeszcze inni są cisi, ale za to mogą pokazać nam to, co widzieli i wyobrazili sobie we własnych myślach. Dokładnie w taki sposób, w jaki działa nasz mózg - mówiąc obrazami.

Taką podróż, która przemawia obrazami, chcę wam dzisiaj zaproponować. **Jest to spacer pomiędzy grami, które mnie osobiście w jakiś sposób urzekły.** Podstawowe kryterium,

jakim się kierowałem, to czar, magia miejsca, do którego dotarłem. Wrażenie, jakie na mnie zrobiła gra, właściwie to nawet nie sama gra, ale właśnie – miejsce. Zdarzało się nawet, że gierka nie była najlepsza, ale jedna lokacja, miejsce, wykreowana przez programistów przestrzeń, tak mnie urzekły, że utkwiła w pamięci i teraz dla was ponownie ją przywołuję.

Zapewne nie wszystkie z moich propozycji przypadną wam do gustu. Jestem pewien, że macie własne miejsca, które należałoby wskazać. Miejsca, w których gracz przystaje, rozdziawia buziuchnę i obraca głową w zdumieniu. Piszcie do nas, przedstawcie propozycje, a być może przespacerujemy się również do krain, jakie wam zdarzyło się oglądać w grach. Tytuły, które znalazły się na mojej liście, **nie zostały podzielone ze względu na gatunek**, co jest oczywiście bardzo nieuczciwe (wiadomo, przygodówki mają łatwiej). Nie wprowadzałem jednak dodatkowych kryteriów, aby nie rozmył się zamysł tej prezentacji. To nie jest ranking ani lista przebojów, lecz spacer wśród miejsc, w których chciałbym się znaleźć. Urokliwe zakątki, gdzie, gdyby ktoś dał mi leżaczek i piwko, na pewno bym się przeniósł. :) Są to też miejsca, które w jakiś sposób budzą tęsknotę za wędrówką, podążaniem w kierunku zachodzącego słońca i... tu wstawcie dowolne porównanie z prozy i poezji okresu romantyzmu, hehe.

Zapraszam na spacer... |CDA|

Unreal

Przewrotnie pierwsze kroki kieruję do gry, która premierę miała u zarania dziejów, to jest w 1998 roku (przynajmniej zdaniem tych, dla których historia gier zaczęła się od Quake'a 3 i GeForce'a 2). Przypomnę tylko, że w owym czasie wypasiony sprzętem było Pentium II 266 Hz, 64 MB RAM i 32 ramki na karcie graficznej. Gra, która niegdyś sprawiła, że serce pikało mi jak oszalałe, to królewski Nierealny. Nasz statek rozbił się na planecie Na Pali. Życie gracza było wciąż zagrożone przez Skaarjów, ale i tak często zatrzymywałem się, przystawałem tylko po to, by obejrzeć ten **piękny obcy świat**. Może nie chciałbym tam znaleźć się w kąpielówkach, z olejkiem do opalania i dmuchanym materacem, ale na pewno było to miejsce, które miało magiczny nastrój i głębię. Teraz trudno już w to uwierzyć, patrząc na te screeny, ale wówczas to było naprawdę coś!

Giant: Citizen Kabuto

Kolejna gra, która lata swej świetności ma już dawno za sobą. Premiera światowa miała miejsce w 2000 roku, wersja PL pojawiła się w sklepach w maju następnego roku. Gracz trafia w sam środek wojny między trzema rasami. Tytułowy Kabuto to wielka bestia zamieszkująca Wyspę – planetę gdzieś w otchłaniach Kosmosu. Kabuto został stworzony przez Władczynie Mórz, piękne istoty o delikatnej, błękitnej skórze (dodam tylko, że Władczynie Mórz, podobnie jak nasze ziemskie Syrenki, nie uznają odzieży wierzchniej (choć w niektórych wersjach gry jednak je noszą – na szczęście są patche). A w przeciwieństwie do Syren nie mają płetwy, lecz długie, gładkie nogi. Świat Wyspy nawet dziś robi wrażenie. **Lazurowa, przejrzysta, bezkresna przestrzeń i pluskające się w niej Władczynie... do tego wymalowane wszelkimi kolorami niebo przetykane postrzępionymi fantazyjnymi chmurami.** Wyspa to świat wodny, wyłaniające się z odmętów skały i wąskie klify są pustawe i pozbawione życia. Widać jednak ograniczenia ówczesnej techniki. Ale od czego wyobraźnia?

Star Wars: Knights of the Old Republic

Lucas Arts wydało już tyle gier na motywach Gwiezdnych Wojen, że można by pewnie z zysków firmy wybudować na orbicie Ziemi coś a la Gwiazdę Śmierci – konkurencje dla naszego naturalnego satelity. KotOR jest cRPG-iem rozgrywającym się 4000 lat przed wydarzeniami opowiedzianymi w filmach Lucasa. Są to czasy Starej Republiki, czasy świetności Jedi i wielkiej mocy ich odwiecznych wrogów – Sith. Gra rozgrywa się na wielu planetach, które zna każdy fan Gwiezdnych Wojen. Wspaniale prezentuje się Dantooine, na którym **niebiesko-oliwkowa kolorystyka i sawanny złocistych traw zapraszają do odpoczynku.** Przed dwiema bladymi twarzami księżyców i złocistego kręgu słońca można schować się pod Blba, lokalnymi drzewami. W KotOR-ze są i inne miejsca, światy, w których stajemy w niemym zdumieniu: starożytny Tatooine, lazurowy Manaan, majestatyczne planety miasta-Taris itd. Star Wars: Knights of the Old Republic urzeka widokami, co ciekawe już niedługo oczęta znowu nam zabłysną. W lutym zapowiadana jest premiera KotOR-a II.

Myst III – Exile

Umieszczenie Mysta, przygodówki, wśród gier akcji 3D, to nieco nieuczciwe zagranie, ale Myst reprezentuje tu całą serię, a nawet rodzinę przepięknych gier, których widziałem sporo i nie mogę zapomnieć. Mnie najbardziej urzekł Myst III – Exile, ale mamy przecież poprzednie części gry, jak również Mysta IV: Revelation, który zawiera równie piękne scenerie. Z rodziny przygodówek rekrutowałoby się właściwie najwięcej gier, które można by tu przedstawić. Niezaprzeczalnie wyjątkowe zakątki były np. w Schizm: Mysterious Journey i Mysterious Journey II: Chameleon, swoje plusy miała gra The Longest Journey czy nawet stary już REAH z LK Avalon. Ręcznie rysowane tła lub grafiki to jednak coś zupełnie innego i mimo że te widoki są na pewno przepiękne, klimatyczne i nasycone urokiem, odbiera się je inaczej. Wrażenie, które najtrudniej oddać w tych grach, to przestrzeń i smak wolności. Mimo to trudno oderwać oczęta.

Gothic II

Kontynuacja gry z 2001 roku, Gothic II rozgrywa się w królestwie Myrtana. Na rynku dostępny jest też dodatek do gry Noc Kruka. Gothic jest RPG-iem, a w tej kategorii ma mocnych konkurentów. Morrowind czy Neverwinter Nights mają równie dopieszczone, przepiękne lokacje. Nie wnikając głębiej w fabułę powiem, że w Gothic II trzeba na wstępie pokonać drogę z wieży czarodzieja Xardasa do miasta. **Ta wędrówka przez żywe lasy to prawdziwa przyjemność,** aż by się chciało wybudować w okolicy chatę z bali, znaleźć jakąś dziewuchę i spędzić kilka lat w tym zakątku. Dla ludzi, którzy nie mogliby żyć bez miejskich atrakcji w rodzaju potańcówek i wyszynku w karczmie, jest też wspomniane miasto. Są miejsca, w których gra wygląda prześlicznie, a dzięki temu, że to RPG, wrażenie jest jeszcze lepsze (bo ten świat stara się imitować zasady, zgodnie z którymi funkcjonuje i nasz).

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil

W krainie Flanaess, niedaleko miasteczka Nulb i Hommlet, czerń kładzie się długimi cieniami. Zło podniosło swe plugawe oblicze... Panowie z Troika Games zerwali z wymęczonym Forgotten Realms i szczegółowo odtworzyli świt Greyhawk. Świątynia Pierwotnego Zła to czyste, rozbudowane RPG wsparte na najnowszych zasadach trzeciej edycji Dungeon & Dragons, jest to gra turowa. Wydawałoby się, że klasyczne, turowe RPG może złamać mózgownice, ale trudno byłoby takiej grze sprawić, że oczy wyjdą nam z orbit, a ślina zacznie ciec po brodzie. Nic bardziej mylnego. Co prawda, sama Świątynia Pierwotnego Zła to miejsca mroczne i nieprzyjazne, ale **okolice miasteczka Hommlet wyglądają przepięknie.** Ciemnozielone, oddane z wielką starannością puszcze, mieniące się kolorami motyle i błyskające żółto świetliki. Jakby głęboki, spokojny oddech ducha lasu. Przepotężne wrażenie, które sprawia, że do gry wracam często tylko po to, żeby na nią popatrzeć.

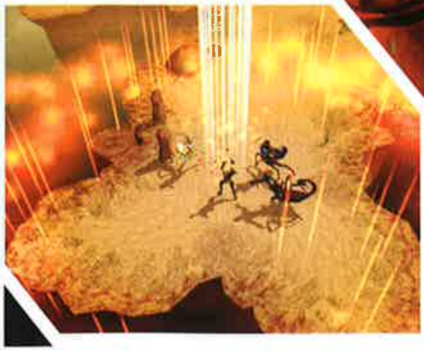
Enclave

Gra miała swoją premierę w marcu 2003 roku, ale nadal robi na mnie wrażenie oprawą wizualną. Jest to trójwymiarowa akcja w TPP ze szczyptą cRPG rozgrywająca się w tytułowym świecie Enclave. Tytuł ze Starbreeze AB ma klimat fantasy, który bardzo lubię.

Świat Enclave został podzielony na dwie części; Krainę Światła oraz Pola Ciemności. Potężna rozpadlina, która dzieli te dwie krainy, zaczyna zanikać, co z tego wynikło, łatwo przewidzieć – szykuje się wielka bitwa. **W Enclave urzekły mnie nie tylko zielone połacie Krainy Światła, nasycone barwami i ciepłem, ale również śliczne miasteczka.** Ta gra, oprócz sporej grywalności, ma właśnie te nieuchwytny urok i czar, który przy wyłączonym świetle w pokoju i dobrym zestawie głośników, napełnia go niepowtarzalną atmosferą.

Syberia I, II

Gra (Syberia II) ukazała się w wersji PL w połowie 2004 roku, zebrała bardzo przychylne recenzje, również za klimat i grafikę. Odpaliłem ją z ciekawości właściwie i... wessało mnie na długie tygodnie. Za niesamowite grafiki w Syberii odpowiedzialny jest Benoit Sokal. Ten znany z wielu projektów i prac rysownik (m.in. komiksów) był jednym z pierwszych, którzy zaczęli używać komputera (programów graficznych) przy rysowaniu komiksów. To doświadczenie zaowocowało m.in. w Syberii. Gra z Microids jest grą przygodową na dwuwymiarowych tłach (postacie są zaś trójwymiarowe). Oczywiście ułatwia to wykonanie świetnych lokacji, bo są to po prostu grafiki... niemal doskonałe grafiki, które swym kunsztem sprawiają, mimo mroźnych klimatów gry, robiło mi się bardzo gorąco. Co prawda, **nie chciałbym znaleźć się na syberyjskich, mroźnych pustkowiach, ale za to z chęcią zawitałbym do ciepłych wnętrz w miasteczku Romansburg.**



Neverwinter Nights
Shadows of Undrentide

Gra fantasy osadzona w świecie Forgotten Realms i wsparta trzecią edycją zasad D&D. Neverwinter Nights zostało wykute przez mistrzów z BioWare, którym zawdzięczamy m.in. Baldur's Gate I i II, Planescape: Tourment. Dodatek Shadows of Undrentide zaczyna się w skutych mrozem rejonach Srebrnej Marchii, daleko od miasta Neverwinter. W tym to dzikim zakątku na rubieżach świata spotkać można Mistrza Drogana – maga krasnoludzkiego...

Shadows of Undrentide, podobnie jak Hordes of the Underdark, jest rozwinięciem opowieści gry, która swoją premierę miała w połowie 2002 roku. Z tego powodu graficznie może nie przystaje do najnowszych gier, ale ma jednak sporo do zaoferowania. Piękne lokacje, niesamowite zaklęcia rozbłyskujące feerią barw. Do tego muzyka Kemala Amarasinghama (Twórcy soundtracków do System Shock 2, gier z serii Thief i Jeruch.) Warto zobaczyć, warto posłuchać...

Far Cry

Taaak, gra z Crytek po prostu **musiała** się tu znaleźć. Nowatorska technologia i silnik graficzny CryEngine naprawdę oznacza nową jakość. W tej grze czuje się przestrzeń, ba! Można wdrapać się na szczyt góry i cieszyć perspektywą głębokich, zielonych dolin poniżej oraz otwartego, falującego oceanu! Gdyby się przyjrzeć, widać każdy, poruszany wiatrem liść na drzewach! Jack Carver (główny bohater) to ma klawe życie. Co prawda, musi najpierw rozwalić sporo złych gości, którzy przetrzymują dziennikarkę - Valerie Constantine , ale za to potem... **przepiękne plaże, słońce i gorący piasek, i kobieta...**

Far Cry jest grą z perspektywy pierwszej osoby, więc dosłownie wcielamy się w postać naszego bohatera (patrzymy jego oczami). Far Cry wymiata totalnie, nie tylko widokami, ale i grywalnością. Co ciekawe, mimo że gra wymaga solidnego wsparcia sprzętowego, można ją odpalić w satysfakcjonującej jakości również na nieco słabszych konfiguracjach. To się liczy...

Leisure Suit Larry
Magna Cum Laude

Na koniec gra, która na swój sposób również oferuje piękne widoki, hehe *(tu obleśny rechot)*. Larry znany jest nam wszystkim od lat... może tym razem mu się uda. Lokacje w tej grze nie są może pierwszy lotów, za to modele przyjaciółek Larry'ego, i owszem. A jak one się ruszają! Macie tutaj kilka screenów, które powinny was rozluźnić i wybić z klimatu zielonych łąk, białych baranków i cudownych, odkrytych przestrzeni, hehe. Larry ma coś innego do odkrycia. Też warto mu się przyjrzeć i ewentualnie pomóc chłopakowi osiągnąć, eee, spełnienie. :) Tym wesołym akcentem kończą spacer wśród gier, które po prostu warto zobaczyć. Jeśli jeszcze z wymienionych tutaj nie widzieliście, przekonajcie się sami. Aha, piszcie do nas, jeśli macie swoje propozycje. Może jeszcze powrócimy do tego tematu.

XIII numer

13 rozczarowań

ELD | WPADKI I UPADKI

Kolejny roczek mija, jak z bicza strzelił. Rok pomiędzy dwoma „trzynastkami" upłynął pod znakiem niespodzianek. Tych pozytywnych, jak i wielu negatywnych. Poniżej tylko krótki wyciąg tego, co nas rozczarowało w świecie gier, jak i całej branży. Kolejność jest _zupełnie_ przypadkowa, jako że nie było takiego rozczarowania, które sprawiłoby zawód wszystkim z ekipy z tą samą mocą. Stąd sam wybierz sobie największe.

1. DOOM 3 (recenzja w numerze 10/2004)

Na Dooma 3 czekaliśmy kilka ładnych lat i gdyby opierać się tylko i wyłącznie na obietnicach twórców, gralibyśmy dziś w shooter wszech czasów. Tymczasem Doom 3 to IMO prostacki i nudny fps z grafiką, którą trudno uznać za powalającą, gdy łazi się po ciemnych pomieszczeniach wielkości mojego małego pokoju (znaczy 9 m kwadratowych). **Zdecydowanie przereklamowany** tytuł i wpadka roku, taka, jaką w roku 2003 był Unreal II. Cóż, to był rok FarCry'a... I żebym był dobrze zrozumiany - nie uważam, że D3 to kiepska gra - ale uważam, że to, co dostaliśmy, w porównaniu z tym, co nam obiecywano, to jednak spore rozczarowanie. I chyba nie tylko moje. Od premiery Dooma 3 minęły ze dwa miesiące. W Polsce nie wyszła jeszcze wersja PL (ot, kolejna cegiełka w murze rozczarowań) - a kto jeszcze o tej grze mówi? Z dużej chmury...

2. Lokalizacje Cenegi

Temat rzeka. Już wcześniej Cenega „popisywała" się słabymi lokalizacjami (vide moje żale na temat spolszczeń sportówek z EA Sports), **ale w tym roku firma ta osiągnęła apogeum buractwa lokalizacyjnego**. Lista zrąbanych, niesmacznych, czasem groteskowo zabawnych spolszczeń jest długa: FarCry (głosy postaci i nie tylko), Codename Panzers (instrukcja, problemy z zabezpieczeniem i nie tylko), Westerner. . (chińszczyzna zamiast polszczyzny) - to te najgłośniejsze wpadki, które zapamiętamy jeszcze na długo. Westernera nie ma za bardzo co żałować - był taki sobie (choć fani przygodówek mogą mieć inne zdanie). Ale FarCry i Codename Panzers, obie jakże doskonałe gierki, wołają o pomstę do nieba. Szczególnie FarCry, w której polską wersję da się grać (bez irytacji) tylko z wyłączonym dźwiękiem. Po prostu amatorszczyzna. Mamy nadzieję, że w 2005 Cenega, było, nie było - zasłużona firma, weźmie się w garść i pokaże, że stać ją na zawodowe podejście do tej kwestii. Czego i sobie, i jej życzymy.

3. Panzersgate, czyli afera Codename Panzers

Wakacje, środek sezonu ogórkowego i nagle niczym grom z jasnego nieba wybucha afera Panzersgate, która finał znalazła w prokuraturze oraz Sejmie. A wszystko zaczęło się od tego, że jakiś niedoinformowany pismak lokalnej gazetki w Zachodniopomorskiem napisał, że w Codename Panzers Polacy atakują Niemcy, a polscy oficerowie są przedstawieni jako pijacy, tchórze i tym podobne bzdury. Rozpętała się ogólnokrajowa histeria połączona z atakiem na tych „wrednych kłamców z Niemiec". Szczególnie ostra ze strony tych, którzy gry nie widzieli na oczy, ale pasowało im wywoływanie antyniemieckiej fobii.

Chyba sam autor „rewelacji" prasowych nie spodziewał się takiego obrotu sprawy. Ot, chciał zarobić parę groszy w sezonie ogórkowym na lokalnej sensacyjce, a rozpętał prawie wojnę polsko-niemiecką pod flagą biało-czerwono-nacjonalistyczną. Od siebie dodam, że dzięki Panzersgate mogliśmy się przez kilka tygodni nabijać z gema, przezywając go „Erik" albo „Piesek Sztajnbach". Dlaczego? Bo napisał recenzję gloryfikującą (CAŁKIEM SŁUSZNIE!) Codename Panzers. A tymczasem (niemal) cała branża dała się ponieść hasłu „hej! Szable w dłoń" i równała CP z ziemią. Ot, nasz kochany, zakompleksiony naród. **Jedno z internetowych pism obniżyło jej nawet ocenę do 0% za „antypolskie treści"**. Chyba tylko w Polsce można pod takim kątem oceniać gry. Niestety.

4. Soldiers: Heroes of World War II (08/2004)

Nie tylko chyba, moim zdaniem, wielkie rozczarowanie. Biorąc pod uwagę parę ciekawych pomysłów oraz silnik gry, którego silną stroną - oprócz świetnej grafiki - jest fenomenalna fizyka, powinniśmy mieć do czynienia z grą wyznaczającą nowy kierunek na lata. Niestety, zamiast strategii w stylu chociażby Codename Panzers, otrzymaliśmy **knot w stylu Commandos z bezsensownymi misjami**. Walka z gołymi rękami przeciw oddziałom wroga jest naprawdę arcytrudnym zadaniem. Nic, tylko siedzieć i płakać. A mogło być tak pięknie.

5. Unia Europejska, czyli VAT na Internet

Komedia w kilku aktach ciągnęła się przez większą część roku i w zasadzie dalej nie wiadomo, jak się zakończy. Zaczęło się od tego, że wiosną rząd, który nie ma dobrych notowań, starając się wydawać jak najbardziej populistyczne ustawy, wydał ustawę o stawce 0% na Internet. Na nic zdały się protesty analityków mówiących, że to łamanie prawa europejskiego. A kto by się tam przejmował, szczególnie gdy taka decyzja może podnieść o parę procent oceny danej partii w sondażach.

Po kilku tygodniach zaczął się drugi akt komedii, czyli poszukiwanie wyjścia z tej niezręcznej sytuacji. Zaczęło się sugerowanie, że Internet jest za drogi z winy firm świadczących tę usługę (co jest oczywiście prawdą), że w innych państwach europejskich jest tani Internet, choć VAT jest wysoki (w Finlandii bodajże 40%, a mimo to Internet jest trzykrotnie tańszy!) etc. Generalnie szło o to, by podnieść VAT zgodnie z wymaganiami UE, a koszta mieliby wziąć na siebie dostawcy Internetu. Przynajmniej tak naiwnie sugerował rząd, a czy monopolista pokroju Tepsy uczyniłby coś dla klientów?

Oczywiście, że nie. Może poza przerzuceniem na nich wzrostu cen.

Zresztą z tego okresu zapamiętam humorystyczną sytuację, gdy pytany w TV i w prasie rzecznik prasowy Tepsy na pytanie *„czy TP SA weźmie na siebie część kosztów, jeśli wejdzie nowy podatek VAT na usługi Internetowe?"*, odpowiadał wymijająco, że *„nic nie wiadomo jeszcze"*, co na polski tłumaczy się jako *„chyba was..."*, **bo na stronie Tepsy widniały już nowe ceny z podatkiem Vat 22%**. Zabawne. Jak cholera.

Wreszcie trzeci akt to wprowadzenie stawki VAT - i w chwilę potem ustawa pozwalająca odliczyć sobie pewną kwotę przy składaniu PIT-a. Jak to jednak będzie działać - tego nie wie nikt. Poza tym, **że na pewno odbiorca na tym dobrze nie wyjdzie**. Jak zawsze.

6. Battlefield Vietnam (05/2004)

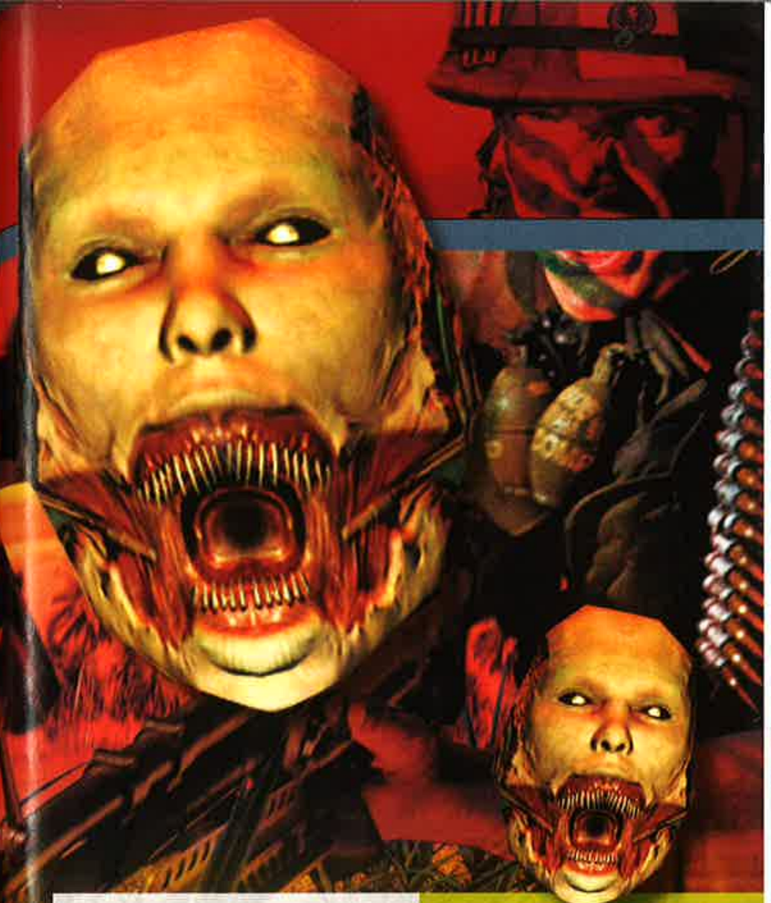
Kolejna gra z tradycjami, z nośnym tytułem i po raz kolejny klapa. Na usprawiedliwienie BF: Vietnam jednak działa fakt, że jest to zapchajdziura przed Battlefieldem 2, który ma stać się królem shooterów sieciowych. **BF: Vietnam to, jeśli nie liczyć świetnej muzyki, gra IMO beznadziejna**. Słabe boty, znowu bieganie po nie najlepszych mapach i zajmowanie punktów kontrolnych, źle wyważenie klas... Jak na grę z tak dużą kampanią reklamową - rozczarowanie.

7. Play It = R.I.P.

Alien vs. Predator 2, Bloodrayne, GTA 3, Hidden & Dangerous, Max Payne, No One Lives Forever 2, Serious Sam, Silent Hunter II, Splinter Cell... to tylko kilka tytułów, jakie poznaliście dzięki firmie Play It. Niestety, **w tym roku Play It zakończył swoją działalność**. Tzn. formalnie nikt nie ogłosił końca tej firmy - ale też nie ma żadnych przejawów życia. Lekarze w takim przypadku odłączają aparaturę i dyktują pielęgniarce czas zgonu. Dodajmy, że agonia była długa i ciężka, czego przejawem np. koszmarna polonizcja Splinter Cella (przy którym największe wpadki Cenegi wyglądają na lekkie potknięcia).

8. Silent Hill 4 (12/2004)

Cykl Silent Hill w ostatnich latach stał się najstraszniejszym i zarazem najsławniejszym horrorem na PC i konsole. Czwarta odsłona to jednakowoż porażka. Dużo zmian i w rezultacie gra całkiem inna od poprzednich części. Niestety, przede wszystkim gorsza. Gra dalej straszy, ale nie tak mocno jak kiedyś.



9. Star Wars Galaxies: An Empire Divided (09/2004)

Wirtualny, sieciowy świat Star Wars okazał się mitem. Złośliwi twierdzą nawet, że dwugigabajtową nakładką na mIRC-a. My mieliśmy przynajmniej niezłą zabawę obserwując, jak gem zmaga się z jakimiś zmutowanymi żabami. Giera jak na erpega online jest przeraźliwie nudna, a postać rozwija się w ślimaczym tempie. Chyba nie tego oczekiwali gracze po wirtualnej Galaktyce. Mimo to gra odniosła spory sukces, bo znalazło się wielu chętnych do płacenia wysokiego, jakby nie było, abonamentu. Magia Star Wars działa. (Wielu z was absolutnie się nie zgodzi z zakwalifikowaniem tej gry do kategorii „rozczarowania" - proszę bardzo. Ja wyrażam tu swoje zdanie plus paru kolesi z redakcji [choć nie wszystkich, bo temat budzi kontrowersje].)

10. Worms Forts: Under Siege (11/2004)

Leciwa seria o Robalach doczekała się następnej części. Po raz kolejny zapowiadanej jako coś zupełnie nowego i podobnie jak Worms 3D IMO całkowicie rozczarowujące. **Robale AD 2004 nie są ani zabawne, ani tym bardziej grywalne.** Stworzone na silniku Worms 3D znowu dobijają słabiutką pracą kamer, a do tego nowalijka w postaci tytułowych fortów (fortyfikacji) niczym specjalnym nie imponuje. Jeśli to miał być dodatkowy element strategiczny, to się nie sprawdził. „Amen".

11. ShellShock: NAM '67 (11/2004)

Zapowiadano "brudną" grę o Wietnamie, do bólu realistyczną pod względem ukazania jej prawdziwego oblicza. I faktycznie drastycznych scen, zbyt drastycznych, w grze jest pod dostatkiem. To w zasadzie wszystko, co oferuje ta gra, **bo jej wykonanie jest zwyczajnie słabe, a misje same w sobie nudne.** Dochodzi do tego beznadziejnie słabe AI i z potencjalnego hitu robi się kit. Nie po raz pierwszy gra zamiast przedstawiać jakieś walory próbuje szokować (vide Postal 2) i kolejny raz z marnym rezultatem.

12. Warlords Battlecry III (08/2004)

Leciwa i zasłużona seria Warlords doczekała się kilka lat temu odłamu gier erteesowych z podtytułem Battlecry. Dwie poprzednie części były całkiem niezłe. Może nie rewolucyjne, ale dobre. W końcu szlachectwo do czegoś zobowiązuje. Tymczasem trzecia część to klapa na pełnej linii. **Nielogiczna fabuła, idiotyczne rasy, słabe AI komputera i słaba oprawa graficzna** powodują, że bez trudu możemy znaleźć setki, a może nawet tysiące lepszych erteesów. Szkoda, że gra sygnowana logo Warlords rozmienia się na drobne.

13. Contract J.A.C.K. (02/2004)

Na koniec zostawiłem sobie miejsce na niejako prywatę, czyli grę, która mi osobiście sprawiła duże rozczarowanie. I nic dziwnego, obie części No One Lives Forever to coś zupełnie wyjątkowego w grach FPS. Postać bohaterki Cate Archer, kolorowe lata 60 i 70, wspaniała muzyka i grafika. Contract J.A.C.K. to zgodnie z zapowiedziami całkowity zwrot o 180 stopni. Męski bohater, w dodatku na usługach organizacji terrorystycznej, całkowicie zmieniona koncepcja gry na banalną strzelankę. Rezultat? **Nudna sieka, w której trupy liczymy w dziesiątkach, a nawet setkach egzemplarzy.** Jeśli nawet jest to zapchajdziura pomiędzy drugą i trzecią odsłoną No One Lives Forever, to jest to gra niepotrzebnie marnująca dorobek Cate Archer. Pewnych legend lepiej nie ruszać.

***

I to już wszystko. I jak co roku mam nadzieję, że za rok taki artykuł nie powstanie, bo nie będzie na co narzekać. Albo choć nie będzie tych rozczarowań aż trzynaście. Oby! **[CDA]**

Granie i czytanie – nie muszą wykluczać się nawzajem. Sam fakt, że CZYTASZ te słowa jest tego dowodem. Dlatego postanowiliśmy od czasu do czasu recenzować także książki, których lektura w ten czy inny sposób winna wyjść graczowi na dobre, a same książki mają jakiś związek z komputerami i graniem.

Jan Jankowski

Programowanie gier

Autor: Paweł Pięciak
Wydawca: Zysk i S-ka/NAKOM
Stron: 204
Cena: 29,90 zł

Kim są ludzie, którzy tworzą uwielbiane przez miliony fanów na całym świecie gry? Programista pracujący w branży wirtualnej rozrywki musi być:

1. dobrym programistą (wbrew opinii "poważnych" informatyków programowanie gier wymaga dużej wiedzy i zaawansowanych technologii)

2. zapalonym graczem (tylko szczera pasja jest w stanie przemienić rzemieślnika w artystę)

Zakładam, że spełniasz – drogi czytelniku - przynajmniej połowę wymogów stawianych przed następcą Johna Carmacka. Jesteś więc w połowie drogi na szczyt branżowego parnasu - pozostały dystans pomoże Ci pokonać książka pt. "Programowanie Gier" autorstwa Pawła Pięciaka.

Autorowi pasji nie brakuje. We wstępie czytamy: "Dawno temu, gdy dopiero nabyłem komputer i włączyłem pierwszą grę, zastanawiałem się, jak można by samemu zrobić takową. [...] Po kilku miesiącach grania postanowiłem, że choćbym miał skonać, to będę tworzył gry. Tak to się zaczęło". Pan Paweł zrealizował swoje marzenie i nauczył się programować, a teraz pragnie podzielić się swoją pasją z czytelnikami. I to jest największą zaletą tej książki.

Adresatami podręcznika są ludzie podobni do pana Pawła sprzed lat – zafascynowani grami i kompletnie nie umiejący programować. Autor w przystępny sposób uczy myślenia w kategoriach algorytmiki, pomaga opanować informatyczne słownictwo, daje mnóstwo praktycznych wskazówek dotyczących programowania i nie tylko (np. "Pamiętaj! Najpierw kartka i ołówek, a dopiero później komputer").

W kolejnych rozdziałach przybliża środowisko Visual Basic (to istotna informacja, książka traktuje bowiem o programowaniu gier w Visual Basic) i daje wykład podstaw komputerowej grafiki, animacji, obsługi dźwięku i sztucznej inteligencji (ten problem potraktował zdawkowo).

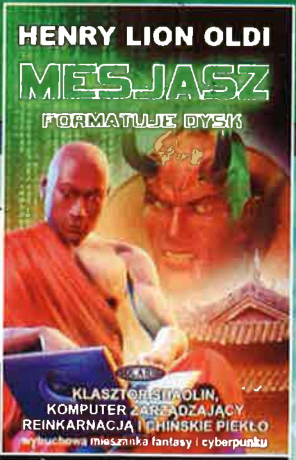
Trzecią część – z pewnością najciekawszą – stanowią ćwiczenia, czyli opisy "krok po kroku" tworzenia czterech kompletnych gier. Są jeszcze dodatki oraz CD-ROM zawierający kod źródłowy wszystkich przykładowych programów i gier omówionych w książce oraz kilka użytecznych narzędzi przydatnych młodemu adeptowi "growego" biznesu.

Wbrew temu, co napisałem powyżej - po przeczytaniu książki Pawła Pięciaka, nie będziesz rozchwytywanym przez studia deweloperskie programistą gier. Nawet nie będziesz mógł się nazwać programistą. Ale powinieneś już umieć jako tako programować. Tym samym będziesz na początku nader długiej i wyboistej drogi ku sławie. Może Ci się uda, może nie. Warto choć spróbować. **|CDA|**

Smuggler

Mesjasz formatuje dysk

Autor: Henry Lion Oldi
Gatunek: fantasy/cyberpunk
Objętość: 446 stron
Cena: 37,90 zł



W jednym z opowiadań s.f. z lat 70 autor (Polak zresztą) kpił sobie łagodnie z braku wyobraźni twórców. Tak bardzo wyeksploatowali już wszystkie możliwe pomysły na fabuły, że jedynym ratunkiem było specjalne urządzenie losowo łączące wątki w nadziei, że w efekcie powstanie coś oryginalnego. I tak, dla przykładu, światowym hitem stała się opowieść o bazaltowej rybce, posiadającej piramidkę bitej śmietany.

Dwóm rosyjskim twórcom, ukrywającym się pod angielsko brzmiącym pseudonimem, owo urządzenie długo jeszcze nie będzie potrzebne do szczęścia - sami potrafią miksować równie absurdalne (na pozór) zbitki fabuł. Bo czyż nie jest - na pierwszy rzut oka - absurdalnym osadzenie fabuły „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka" w świecie rodem z Matrixa? A jednak okazuje się - można. I efekt tego czyta się z prawdziwą przyjemnością - choć od razu lojalnie ostrzegam, że nie jest to typowe lekkie czytadło. Książka wymaga pewnego skupienia i choćby minimalnego obeznania z chińską filozofią (jing-jang, reinkarnacja, konfucjonizm).

Wyobraźcie sobie Chiny w okresie największej świetności, w czasach gdy nikomu nie śniło się o „długonosych barbarzyńcach", a klasztor Shaolin regularnie wypuszczał w świat perfekcyjnie wyszkolonych mnichów-wojowników. Wszystko toczy się z wolna i od dawna ustalonym rytmem... Aż do momentu, gdy nagle stajemy się świadkami zdumiewających wydarzeń. Ludzie zapadają na dziwaczną i śmiertelną chorobę, zwaną „szaleństwem Buddy", przypominającą nieco schizofrenię. Oto objawiają się w nich różne osobowości, ponoć z wcześniejszych wcieleń. Oto zupełnie spokojna i niepozorna Chinka zmienia się nagle w perfekcyjnego zabójcę, potrafiącego gołymi rękoma zmasakrować liczną ochronę pewnego księcia - po czym mając go bezbronnego „na talerzu" - popełnia samobójstwo. A po śmierci na jej rękach pojawiają się tatuaże, które mogą nosić tylko wojownicy z Shaolin, którzy przeszli przez wszystkie egzaminy.

Śledztwo w tej sprawie (i paru podobnych) prowadzi sędzia Bao. Nie wie jeszcze, że w efekcie trafi m.in. do chińskiego piekła (równie zbiurokratyzowanego i przekupnego jak ówczesna chińska administracja) oraz klasztoru Shaolin, a na swej drodze spotka plejadę dziwacznych typów. Jednym z nich będzie przyjaźnie nastawiony demon (że o samym władcy piekieł nie wspomnę), drugim wojownik z Shaolin, trzecim czarownik z nader sympatycznym osłem (bardzo kojarzącym się z tym ze Shreka, mimo iż nie mówi). Do tego jeszcze szpieg-zabójca, który potrafi przybrać wygląd dziecka, choć ma na karku 40 lat z hakiem i bardzo dziwaczny młody mniszek z Shaolin. A to bynajmniej nie wszyscy.

Nie da się też ukryć, że to tylko jedna z warstw powieści - obyty w cyberpunku czytelnik już się bowiem domyśla, że te wszystkie „dziwności" dzieją się w świecie wirtualnym. A dokładniej jest to skutek zaatakowania komputera odpowiedzialnego za reinkarnację dusz przez specyficznego wirusa. (Nie oburzajcie się, że to zdradzam - to jest jasne niemal od samego początku.) A jeśli jest świat wirtualny, to jest pewnie i ten realny (w którym również toczy się akcja). Zaiste tak, choć nie macie pewności, czy to, co jest DLA NAS światem realnym, jest nim tak naprawdę.

Nie braknie również, rzecz jasna, efektownych walk. Pojedynków tak na pięści (miecze, włócznie, topory), jak i umysły tudzież Moc (m.in. chiński czarownik „ścina się" z czterema jeźdźcami Apokalipsy [plus parę innych paskudnych stworów z Biblii na dokładkę]).

Zaiste, tak pisać potrafią tylko Rosjanie. Tylko oni umieją wydobyć cierpki komizm z rzeczy teoretycznie nieśmiesznych. Tylko oni potrafią podać rzeczy komiczne z kamienną powagą tak, że brzuch boli od śmiechu właśnie z powodu owej powagi. Scena, w której Władcę Piekieł odwiedza dwóch dziwnych przybyszów (zwą się bodaj Luo Tsy Feng oraz Shan Tan Do - „to chyba jacyś Hindusi?" - mamrocze zakłopotany odźwierny) i odbywa się dyskusja na temat Zła Absolutnego, warta jest Oskara. A to tylko jeden z wielu takich smaczków.

Warto też zaznaczyć, że książkę tłumaczył niejaki Andrzej Sawicki, znany bardziej czytelnikom CDA jako EGM (lub El General Magnifico). I to czuć. Jeśli lubicie styl i język, jakim napisane są recenzje EGM, lektura tej książki sprawi wam dużo radości.

I choć zakończenie (nadmiernie - jak dla mnie - przefilozofowane i tym samym ciut mętne) nieco rozczarowuje, to tak czy inaczej jest to chyba najlepsza książka s.f., jaką miałem okazję czytać w roku 2004. A przeczytałem ich w tym czasie sporo... **|CDA|**

PC-CD
SZUKAJ W KIOSKACH
9 99 ZŁ
Twórcy Starmageddon 2 i Terrorist Takedown przedstawiają
II WOJNA ŚWIATOWA
RAJD NA BERLIN
PRZENIEŚ SIĘ W CZASY NAJWIĘKSZEGO W DZIEJACH LUDZKOŚCI KONFIKTU ZBROJNEGO I WALCZ PO STRONIE ALIANTÓW. OD SNAJPERA PRZEZ PILOTA MYŚLIWCA, STRZELCA W BOMBOWCU PO ARTYLERZYSTĘ W CZOŁGU - PRZEMIERZ TRASĘ OD NORMANDII AŻ PO BERLIN. TWÓJ JEDYNY CEL - ZNISZCZYĆ WROGA I ZAKOŃCZYĆ WOJNĘ.
a wykorzystuje ulepszony engine "Starmageddon2: Project Freedom" co zapewnia efekty wizualne na najwyższym poziomie.

MARCIN „CAMPARI" SOŁTYS | BAGIŃSKI POWRACA

Sztuka spadania

Po prawie dwóch latach od pamiętnej, „Katedry" dość niespodziewanie nominowanej przez Amerykańską Akademię Filmową do Oscara w kategorii „krótkometrażowy film animowany", Tomasz Bagiński - wraz z drużyną Platige Image - wraca na ekrany z nową produkcją. Czy i tym razem animacja Bagińskiego wywróci branżę do góry nogami i będzie się liczyła w walce o najważniejsze trofea?

Na pewno większości fanów autora „Katedry" marzy się oscarowy scenariusz. Skoro nie udało się zdobyć złotej statuetki ostatnim razem, może początek 2005 roku okaże się dla Platige szczęśliwy? Tym bardziej że nazwisko Bagińskiego zdążyło już wskoczyć do światowej I ligi i problemy związane z promocją obrazu Polak ma – chociaż częściowo – z głowy. Ale nie wybiegajmy zbyt daleko w przyszłość. Najpierw „Sztuka spadania" (Fallen Art) musi zmierzyć się z oczekiwaniami rodzimej publiczności.

Dobrze spaść

Kilka minut to niewiele czasu, żeby zaprezentować widzowi rozbudowaną historię ze skomplikowaną strukturą kompozycyjną, dlatego „Sztuka spadania", analogicznie do „Katedry", **postawi raczej na pomysł i element zaskoczenia niż na głębokie studium psychologiczne**, choć odmiennych interpretacji nie powinno braknąć. Przenosimy się do bazy wojskowej na wyspie Atol. To tutaj trafiają oficerowie, którzy, delikatnie rzecz ujmując, odbiegają od normy i przez to sprawiają przełożonym więcej kłopotu niż pożytku. Doktor Johann Friedrich zajmuje się fotografią i analizą wszelkich rodzajów bólu, a Sierżant Al ugania się za pięknymi młodzieńcami-żołnierzami (temat staje się powoli trendy – o, przepraszam! – jazzy). Jednak nas interesuje przede wszystkim Generał. Tworzy Sztukę. Jaką? Stawkę uzupełnią żaba Britney, czyli maskotka drużyny, oraz Szeregowy OA-7691. „Chiński ochotnik" ze skompresowanymi zwojami mózgowymi. Klasyczny konformista. Więcej na temat fabuły pisać po prostu nie wypada, o ile z rytuału oglądania i odkrywania nie chce się uczynić seansu pro forma. Nadgorliwi domyślą się reszty historii po obejrzeniu galerii na stronie animacji.

Na dobry początek Gdynia

„Sztuka spadania" otworzyła we wrześniu Festiwal Filmowy w Gdyni, co chyba najdobitniej świadczy o zainteresowaniu, jakie towarzyszy obrazowi Bagińskiego. Nad morzem animacja została przyjęta ciepło i nie szczędzono jej pochwał. A to za wspaniały efekt wizualny, za przyjemne interpretacyjne analogie do „Katedry" czy wreszcie za dopasowaną - z precyzją i wyczuciem godnym wytrawnego kompozytora – muzykę (motyw przewodni „Asfalt Tango" skomponowała bałkańska kapela Fanfare Ciocarlia). Warto zauważyć, że dzięki tym samym elementom „Katedra" zdołała zwrócić na siebie uwagę całego świata, mimo wręcz symbolicznych środków przeznaczonych na przedoscarową promocję. Czym więc „Sztuka spadania" różni się od poprzedniczki?

Po pierwsze, jest utrzymana w przyjemnej w odbiorze konwencji. *„Potrzebowałem oddechu po patosie »Katedry«. Kosztowała mnie ona sporo czasu i wysiłku. Tym razem chciałem spróbować stylistyki nieco lżejszej"* – mówi Bagiński. Z założenia animacja Platige ma być **satyrą ze szczyptą kontrowersji**. Tyle tylko, że twórcy nie mogli przewidzieć, iż Polską wstrząsną w tym czasie pewne afery, a obraz nabierze dodatkowego wydźwięku.

Po drugie, **„Fallen Art" to dzieło zespołu, nie tylko reżysera i scenarzysty Bagińskiego.** O ile w przypadku „Katedry" prasa podkreślała na każdym kroku heroiczny trud jednostki, która wzięła na siebie kompletny proces produkcyjny, o tyle ze „Sztuką" podobny numer już nie przejdzie. Platige bowiem rzuciło na pole bitwy kilkunastu własnych grafików, natomiast Bagiński zdołał zwerbować (przeglądając fora internetowe!) Rafała Wojtunika, autora oryginalnej koncepcji plastycznej. *„Tomek początkowo zakładał, iż będą to proste realistyczne postacie, ale kiedy zobaczył, że wyobrażam je sobie jako groteskowe charaktery bliskie stylistyce Dudy Gracza, stwierdził, że doskonale pasują do klimatu filmu"* – tłumaczy Wojtunik.

Jak to dobrze działa...

Po obejrzeniu „Sztuki" na nasze usta będzie się cisnęło zapewne sakramentalne pytanie: „jak oni to zrobili?!". Otóż, prawie wszystkie tła są malowane, zresztą modele bohaterów także zostały przygotowane przez człowieka, a nie chłodną maszynę. W Platige zadbano, **by finalny efekt nie ocierał się o tandetne, sztuczne fajerwerki graficzne, jakich pełno we współczesnych filmach akcji**, dlatego zastosowano garść sztuczek znanych z japońskich animacji, które to triki miały na celu „urealnienie" obrazu. Osobne wyzwanie stanowiła animacja postaci. Zajął się nią z pomocą specjalistycznego programu (pozwalającego na manipulacje modelem w trójwymiarze) Grzegorz Jonkajtys. Cała zabawa polegała na tym, żeby wsadzić „wirtualny szkielet" w gotowy model, a potem osobno zaprogramować kontrolery (linki, jak u marionetek), z których korzysta animator. „Sztuka spadania" zajęła ostatecznie 300 gigabajtów i potrzebowała sześciu tygodni na rendering.

Pozostaje jedna wątpliwość – gdzie i kiedy będzie można obejrzeć nowego Bagińskiego? O tym przekonamy się za czas jakiś, gdyż do połowy października nie udało się ustalić dystrybutora, który zdecydowałby się włączyć siedmiominutową „Sztukę spadania" do swojego repertuaru i pokazywać ją przed którymś z dłuższych filmów. Dziwne. Brak chętnych na artystę nominowanego do Oscara? To dopiero Sztuka. **|CDA|**

Twój wybór
tracer
Siła dźwięku
DOOR TO DOOR
2 Years
WARRANTY
5+1
SYSTEM
S
SUBWOOFER
TONE
CONTROL
WOODEN
CASE
CONTROL
PANEL
REMOTE
CONTROL
Głośniki
ECLIPSE 5+1
7200 W
PMPO
240 W
RMS POWER
Megabajt Sp. z o.o., ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99, fax (022) 639 86 06, www.megabajt.com.pl
megabajt

Jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres sir-torpeda@internet2.pl (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Polecam też zajrzeć na forum CDA do tematu poświęconego specjalnie tej stronie: www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.

Większość omówionych tutaj gier znajdziecie w Bonus 2/Małe gry na CD/DVD

SIR TORPEDA | COŚ GRYWALNEGO, COŚ DARMOWEGO!

GRY ZA FREE

Z radością informuję, że od tego numeru rozpoczynam współpracę z Victory Games (http://www.victorygames.com.pl)! Jest to polski serwis opisujący gry freeware i shareware. Na tej współpracy skorzystacie głównie wy – od teraz pojawiać się będą recenzje takich typów gier, których ja zwykle nie opisywałem.

EarthBound Summer

Główny bohater – chłopczyk o imieniu Ness – na słonecznej plaży znajduje ogłoszenie o konkursie fotograficznym. Konkurs – niby błaha rzecz, jednak tym razem chodzi o zdjęcia miejsc, do których wiedzie niebezpieczna i długa droga. Bohater kwituje to krótkim: „It could be fun! (to może być zabawne!)" – a następnie wyrusza.

Stopień trudności jest dość wysoki, ale na szczęście po zaliczeniu planszy można zapisywać stan gry, dzięki czemu nie trzeba każdorazowo rozpoczynać zabawy od zera. Grafika wyraźna i bajkowa – czyli dokładnie taka, jakiej oczekiwalibyśmy od prostej platformówki. Dodatkowo bardzo pozytywne wrażenie robi muzyka.

http://cdaction.pl/?x=43 (bezpośredni link do pliku)

Ants

Ta propozycja skierowana jest głównie do osób niegdyś zagrywających się serią Might and Magic. Otóż, od siódmej części tegoż tytułu pojawia się w nim pewna gra karciana o tajemniczym tytule Arcomage, w której dla zwycięstwa trzeba wybudować odpowiednio wysoki zamek, ewentualnie zgromadzić dużą ilość surowców lub zrównać z ziemią budowlę przeciwnika.

„Ants" o tyle różni się od komercyjnej poprzedniczki, że osadzona jest w realiach mrowiska. Zasady pozostały prawie niezmienione. Są trzy rodzaje kart, korzystające z odpowiednich dla nich odnawialnych surowców: budulca, wojowników lub energii magicznej. Kluczem do zwycięstwa jest odpowiednie wykorzystanie tego, co aktualnie ma się „w ręce" – karty mają rozmaite zastosowanie. Mogą sprawić, że wcześniej wspomniane zasoby będą odnawiać się szybciej niż u przeciwnika lub po prostu spowodują uszkodzenie twierdzy wroga, która - swoją drogą - może zostać odbudowana za pomocą odpowiednich rzutów tym, co dostaniemy z talii. Brak trybu gry sieciowej rekompensowany jest przez dość wysoką inteligencję komputera.

http://cdaction.pl/?x=40 !

Hairy Harry

Recenzja pochodzi z serwisu Victory Games (http://www.victorygames.com.pl). Jej autorem jest: Bartłomiej „Roki" Konfederak

Sympatyczna i niezwykle wciągająca siatkówka plażowa. W grze bierze udział dwójka zawodników i zadaniem każdego z nich jest doprowadzenie do tego, by piłka dotknęła podłoża po stronie rywala. Gdy tak się stanie, zaliczany jest punkt, a rozgrywka toczy się do czasu, aż ktoś uzyska ich piętnaście. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, gdy różnica pomiędzy graczami będzie mniejsza niż dwa punkty. W takim przypadku walka toczy się do momentu uzyskania przez kogoś trzypunktowej przewagi. Zawodnikami w Hairy Harry są biegające kule „wyposażone" w różnorodne fryzury. Przed rozpoczęciem rozgrywki możemy ustalić kolor zawodnika, jego czupryny oraz sposób uczesania. Podczas właściwej gry postacie są bardzo ładnie animowane.

Podczas grania z komputerem mamy do wyboru trzy poziomy trudności, przy czym ostatni jest już dla prawdziwych mistrzów. Jednak największą grywalność ma tryb multiplayer.

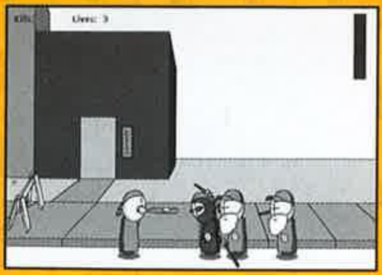
Grafika jest dość prosta, ale jednocześnie także bardzo ładna i przejrzysta. Udźwiękowienie wypada trochę gorzej, obecne są tylko same efekty dźwiękowe.

http://cdaction.pl/?x=46

FLASH:

Postanowiłem wprowadzić trochę urozmaicenia – tutaj znajdziecie ciekawe gry stworzone we Flashu. I od tego numeru także wyczekuję na wasze propozycje co do produkcji tego typu, które warte są opisania.

Madness Interactive



Świetna, ale jednocześnie bardzo trudna strzelanka. Klawiatura odpowiada za poruszanie się postaci, natomiast myszka za ruchy ręką i kierunek lecących we wrogów pocisków. Każda plansza to parudziesięciu drabów chcących pozbawić nas życia... My także nie pozostajemy im dłużni – do eksterminacji przeciwników można używać ponad 20 różnych narzędzi niosących śmierć – od noża do wyrzutni rakiet.

http://cdaction.pl/?x=48 - polecam! Do gry można ściągnąć dość sporo modów, ale i bez nich jest naprawdę łakomym kąskiem.

ASUS P5AD2 Premium
pl.asus.com
Najbardziej spektakularne podkręcanie, jakie widzieliśmy
~Anandtech.com
Proactive
Dzięki 5 inteligentnym technologiom, płyty z serii ASUS AI Proactive charakteryzują się znakomitą elastycznością, konieczną do efektywnego i bezpiecznego overclockingu.
AI NOS
Automatyczne podkręcanie bez opóźnień
Hyper Path II
Wykorzystaj pełen potencjał modułów pamięci
DDR II 600
Natywne wsparcie dla najszybszych dostępnych pamięci DDR
PEG Link
Pełna kontrola nad podkręcaniem grafiki
CPU Lock Free
Ograniczenia częstotliwości CPU odchodzą w przeszłość
AB S.A.
ABC Data/Actebis PL
INCOM SA
HEART OF TECHNOLOGY

KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

NIGHT MARE | KMG@CDACTION.PL

Dobra wiadomość dla tych, którzy nie mają dostępu do Internetu tudzież są zbyt leniwi, żeby wejść na naszą stronę WWW. :) Od tego numeru powinniście znaleźć na CoverCD offline'ową wersję kmg.cdaction.pl. Miłego przeglądania, ściągania gier i zasilania kącika swoimi tekstami!

LEDENDA

30 40 60 S M

Jeśli obok gry jest znaczek:

- 30 - działa na 3510i, 8910i, 3530, 3560
- 40 - działa na 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6200, 6220, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7600, 6230, 6650
- 60 - działa na N-Gage, 7650, 3650
- S - działa na S55, C60, MC60
- M - działa na T722i, T720, T720i

Jazda obowiązkowa.

Wszystkie gry kosztują 3,66 (z VAT) + opłata za ściągnięcie przez WAP (średnio od kilku do kilkudziesięciu groszy). Teoretycznie gry ściągać można tylko w sieciach Idea, Era i Plus, ale doszły nas słuchy, że użytkownikom Heyah również się to udaje (choć oficjalnie operator ten mówi, że WAP-u w tej sieci nie ma). Możecie więc próbować ściągać gry - ale tylko na własną odpowiedzialność.

Mało ci?

Jeśli czujesz niedosyt, możesz też ściągnąć inne gry. Ich recenzje znajdziecie w tym kąciku lub na naszej stronie WWW.

Kody wysyłajcie pod numer: 7365

SKOKI 2004
AA99.030611
30 40 60 M S Siemens SL55 M55

SKOKI 2
AA99.031898
30 40 60 M S Siemens SL55 M55

TRONIX
AA99.030615
Nokia 3410, 6310i, 30 40 60 M
Siemens S55, C60, C55, SL45

WARCABY 2
AA99.033125
30 40 60 M S Siemens SL55 M55

Tronix 2

W pierwszym wydaniu kącika znaleźć mogliście pierwszą część tej gry, luźno nawiązującej do kultowego filmu TRON. Teraz nadszedł czas na sequel. O dziwo - rzeczywiście lepszy. Ze znaczących zmian - poprawiono grafikę i pogrubiono ślad, przez co szybko zawracając o 180 stopni można wejść niechcący we własny ogon. Do wyboru mamy 4 poziomy trudności i 6 stopni szybkości. Mnie optymalnie się grało przy najinteligentniejszym przeciwniku i najwolniejszej grze - wtedy taktyka jest bardzo istotna.

Gdy ktoś znudzi się grą ze sztucznym przeciwnikiem, do zabawy może namówić znajomego. Gra się na jednej komórce i podobnie jak w pierwszej części Troniksa, działa to bardzo dobrze. Pojazdami poruszamy się po trzech rodzajach plansz, można wybrać też generowaną losowo. Wciąż niestety poza podliczaniem punktów nie ma żadnych misji ani trybu kampanii. W skrócie - gra jest lepsza od poprzedniczki, choć wiele nowości za sobą nie niesie.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści AA99.033124 pod numer 7365.
Komórki: 30 40 60 M S
Siemens M55

4+

Penalty

Rzuty karne - to brzmi dumnie, prawda? W praktyce mechanika gry jest taka sama jak przy grze „w trzy kubki" - przy czym polega tylko na zgadywaniu, nie zaś obserwacji. Po uruchomieniu turnieju widzimy bramkę z trzema polami, oznaczonymi liczbami. Kierunek, w który strzelimy, wybieramy wciskając jeden z klawiszy (1, 2 lub 3) - to samo „robi" sztuczna inteligencja. Po tym role się odwracają i musimy antycypować (jak to górnolotnie mawia wspaniały pan Szpakowski) wybór przeciwnika.

Granie z AI mija się więc z celem. Nieskomplikowanie rozgrywki stanowi tu dużą przeszkodę, gdyż Penalty po minucie staje się po prostu bardzo nudna. Nieco lepiej się gra z kolegą, przekazując sobie komórkę. Jeśli siedzisz na nudnej lekcji i nie masz co robić... Oczywiście taniej wyszłoby pisanie sobie na papierze cyfr i porównywanie ich, ale wtedy nie ma satysfakcji z widoku ładnie strzelonej bramki. Bo największą zaletą gry jest animacja i grafika. Może nie rzuca na kolana, ale wygląda naprawdę ciekawie.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści AA99.033462 pod numer 7365.
Komórki: 30 40 60

3-

Desert Rally

Miło przypomnieć sobie stare, dobre czasy. 1996 rok, wypasione Pentium 133 i godziny spędzone z Road Rashem, wyścigami wariatów na motorach, w których przeciwników można było okładać łańcuchami czy kopać im motory. Po kilku minutach gry w Desert Rally jestem pewien, że jej autorzy również się w Road Rasha zagrywali.

Tak jest - znów wskakujemy na motor, jedziemy przez pustynię w widoku TPP i niekoniecznie uczciwie walczymy z przeciwnikami. Trasa jest teoretycznie tylko jedna (podzielona na cztery checkpointy), ale za każdym razem rozmieszczenie powerupów (dających przyspieszenie i odporność na przeszkody), nierówności terenu i przeszkód generowane jest losowo. Czegoś mi jednak podczas wyścigu brakowało. Dopiero po chwili uświadomiłem sobie, że w grze nie występuje żaden zakręt! Trasy są proste jak autostrady w Niemczech, choć nie oznacza to, że klawisze kierunków nie będą używane - wszak przeszkody omijać trzeba.

W Desert Rally zaś zagrać zwyczajnie warto. Nie jest to może jakaś rewolucja, ale prezentuje się ładnie (nawet na Nokii 3510i) i przede wszystkim - kopnięcie przeciwnika tak, żeby wypadł z trasy, jest równie satysfakcjonujące jak w Road Rashu.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści AA99.033879 pod numer 7365.
Komórki: 30 40 60

4-

Pasjans 2

Autorka: Vene

Karta prawdę ci powie, ale po co chodzić do wróżki i zostawiać jej ciężko zarobione złocisze, skoro pasjansa postawić możemy sobie sami? Wystarczy ściągnąć grę, ustawić tryb „Relax", pomyśleć życzenie i modlić się, by nam pasjans wyszedł. Żądni pieniędzy i sukcesów znajdą rozgrywkę o nazwie „Vegas" - aby zagrać, musimy najpierw wyłożyć na stół własne (co prawda, wirtualne) złotówki, a potem starać się ułożyć pasjansa w jak najmniejszej liczbie ruchów. Autorzy gry zadbali nie tylko o ładną i przejrzystą grafikę, ale również o łatwe i wygodne sterowanie (zaznaczamy kartę, przenosimy na inny stos, opuszczamy - 5 klawiszy i żadnych zbędnych udziwnień), co stawia Pasjansa 2 o kilka szczebli wyżej niż recenzowanego kilka miesięcy temu Magic Solitaire (AA99.031404). Jedno jest pewne: lepszego pasjansa na komórkę nie znajdziesz. Jeśli lubisz ten typ rozgrywki, będziesz do niego powracał w każdej wolnej chwili. Jeśli nie... zastanów się, czy nie warto dać mu szansy.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści AA99.033123 pod numer 7365.
Komórki: 30 40 60 Motorola T720; Siemens M65, S55

5-

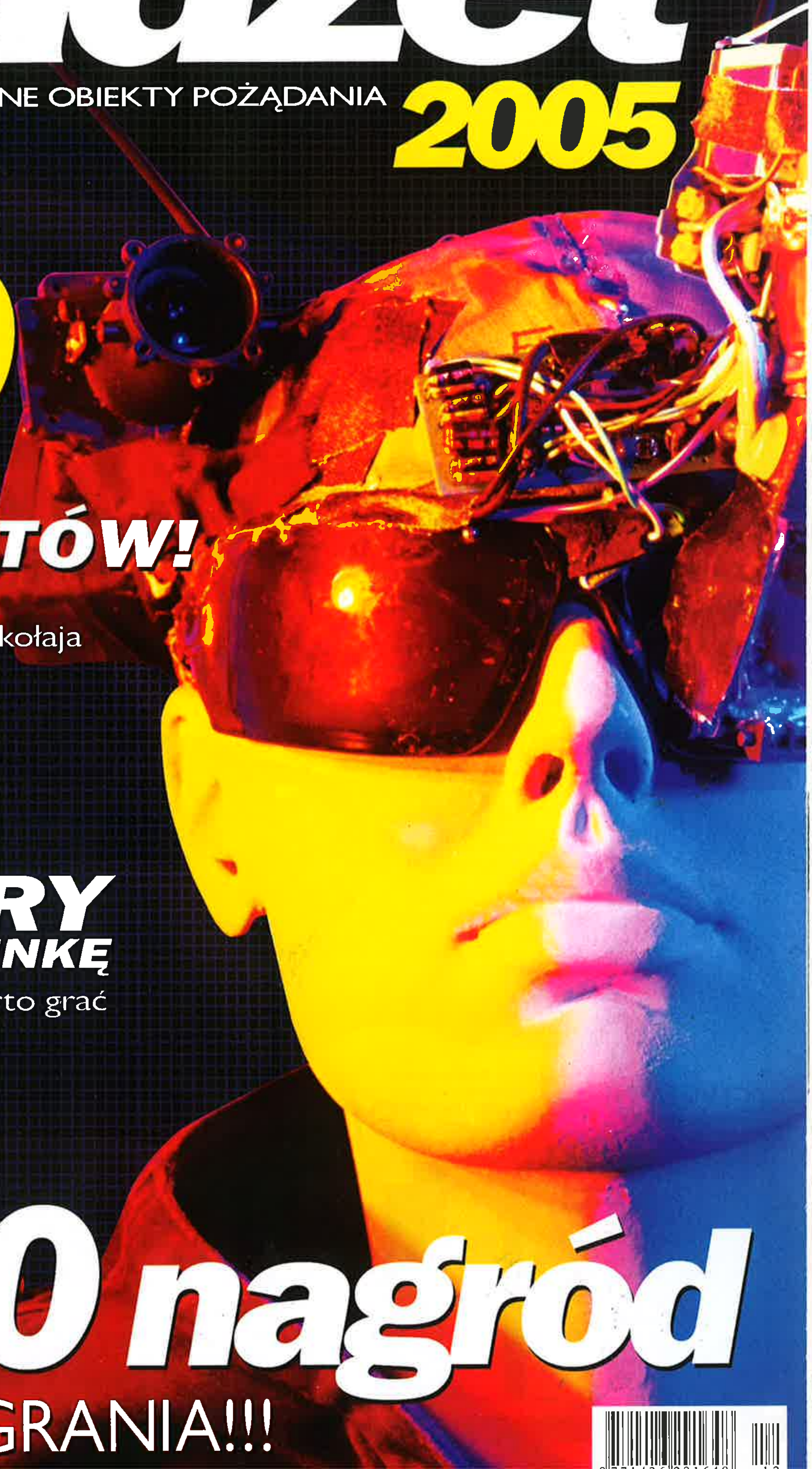
OCENY

- Tylko dla tej gry warto kupić komórkę.
- Świetna. Bardzo dobry pomysł, (niemal) idealne wykonanie.
- Bardzo dobra. Ciekawy pomysł, solidne wykonanie, duża grywalność.
- Niezła, choć ma mocno dające się we znaki wady.
- Cieniutko, gra nudna lub z frustrującymi błędami.
- Śmieć totalny - nie warto nań wydawać nawet złotówki.

Jeśli po ściągnięciu gry z numeru 7365 coś nie będzie działać - skontaktujcie się z działem reklamacji. E-mail javaerror@cdaction.pl. Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.idea.pl).

gadżet™

MOCNE OBIEKTY POŻĄDANIA **2005**



50 SUPER GADŻETÓW!

Przeczytaj,
o co prosić Św. Mikołaja

GRY POD CHOINKĘ

Zobacz, w co warto grać
przez Święta

PONAD 100 nagród DO WYGRANIA!!!

Sony

PlayStation 2 Slim

Totalna zabawa - w wersji light

Chociaż zarówno firma Sony, jak i jej najwięksi konkurenci (Microsoft, Nintendo), zastanawiają się już nad najlepszym terminem na wprowadzenie kolejnej generacji konsol, PlayStation 2 wciąż trzyma się świetnie. Po niedawnej obniżce cen firma Sony wprowadza do sprzedaży nowy, odchudzony model konsoli, który na pewno przyczyni się do wzmocnienia jej pozycji na rynku.

Dieta, na którą trafiła konsola, dotyczy na szczęście tylko wyglądu zewnętrznego, a nie możliwości. PS2 Slim, mimo dużo mniejszych gabarytów, posiada dokładnie te same możliwości, co jej starsza, większa poprzedniczka. Wygląda natomiast dużo bardziej sexy - nowy model PS2 zaskakuje malutkimi rozmiarami (popatrzcie na porównanie starej i nowej wersji konsoli) i tym, że w tak niewielkim „pudełku" udało się zmieścić wszystkie podzespoły konsoli - 128-bitowy Emotion Engine z zegarem 300 MHz, układy pamięci (32 MB RAM pamięci głównej; 4 MB pamięci video; 2 MB pamięci dźwięku), odtwarzacz DVD (konsola może służyć również jako podstawa zestawu kina domowego!!!) oraz Network Adapter służący do łączenia konsoli z Siecią. A to wszystko przy wadze 900 gram i grubości nieprzekraczającej trzech centymetrów. Nie ma lepszego momentu, by poznać moc PlayStation 2!

Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 699 zł
www.sony.pl

>>> **Detal**: porównanie wielkości nowej i starej wersji konsoli PlayStation 2.

Nokia N-Gage
+ portfelik i smycze
Czy firma Nokia znana jest z produkcji...?
A traktorów
B telefonów
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA 2N X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

kompas to rzadkość w telefonach komórkowych.

Nokia

5140

Wyczynowy telefon

Nokia 5140 to telefon dla tych, którzy lubią żyć aktywnie... i cały czas być „pod komórką". W aparacie zastosowano nowatorską technologię push-to-talk, służącą do szybkiej komunikacji głosowej (możliwość wywołania połączenia poprzez jedno naciśnięcie przycisku). Funkcja ta, z punktu widzenia użytkownika przypominająca łączność przez krótkofalówki, jest w rzeczywistości łączem głosowym VoIP (voice over IP), działającym w trybie półdupleksu (jednokierunkowo w danej chwili), które korzysta z transmisji danych GPRS i EDGE, wchodzących w skład telefonicznych systemów 3-G. Poza możliwością korzystania z najnowszych rozwiązań telekomunikacyjnych telefon posiada także wiele innych funkcji, m.in. wbudowany aparat fotograficzny VGA, za pośrednictwem którego można również komunikować się wizualnie, cyfrowy kompas, stoper z funkcją pomiaru międzyczasów, latarkę, a także wbudowane radio FM. Niezwykła jest również obudowa tego telefonu, która skonstruowana została w taki sposób, by chronić wnętrze od kurzu, wstrząsów i zachlapania. W naszych redakcyjnych testach aparat był wielokrotnie „upuszczany", bez żadnego wpływu na jakość jego działania.

To naprawdę wyjątkowo wytrzymały gadżet!

Dystrybutor: Nokia
Cena: 1749 zł
www.nokia.pl

Fundatorem nagrody jest NOKIA

DO WYGRANIA
multimedialny brelok
Key 019
Czy Key 019 potrafi zapisywać ruchomy obraz?
A tak
B nie
Odpowiedź wyślij SMS-em na numer 7164, według schematu CA 2P.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Philips

Breloki multimedialne

Weź ze sobą multimedia

Sukces, jaki w zeszłym roku odniosły breloki multimedialne firmy Philips, aż prosił się o kontynuację – dlatego też w tym roku na rynek trafiają one ponownie, z nowym oznaczeniem, w odświeżonej obudowie i ze większymi możliwościami. Tegoroczne modele breloków oznaczone są numerami Key013 i Key015 (multimedialne breloki audio), Key010 (multimedialny brelok z cyfrowym aparatem fotograficznym) oraz Key019 (multimedialny brelok z kamerą cyfrową). Niezależnie od oznaczenia i możliwości, każdy z nich charakteryzuje się iście piórkową wagą (kilkadziesiąt gram) i małymi gabarytami. Key019 to pierwszy brelok multimedialnym zapisujący ruchomy obraz. Pamięć o pojemności 128 MB pozwala na zapamiętanie 24 minut nagrania w formacie MPEG4. Urządzenie to umożliwia również wykonanie do 200 zdjęć o rozdzielczości 2 megapikseli. Zarówno zdjęcia, jak i pliki wideo można przeglądać na wbudowanym mikrowyświetlaczu. Transfer danych pomiędzy brelokiem a komputerem dokonuje się za pośrednictwem portu USB. Urządzenie ma wiele zastosowań, a poza funkcjami kamery czy aparatu cyfrowego, może służyć również jako nośnik danych oraz odtwarzacz plików MP3. Key010 to fotograficzny brelok multimedialny, który przy pamięci 128 MB pozwala na zapisanie do 300 zdjęć o rozdzielczości 2 megapikseli. Poza zdjęciami Key010 może przechowywać pliki każdego rodzaju, w tym także MP3, które ponadto odtwarza. Breloki Key013 i Key015 pozwalają natomiast na odtwarzanie plików muzycznych w formacie MP3 oraz WMA, a różnią się jedynie pojemnością pamięci – ten pierwszy ma 256 MB, ten drugi 512 MB.

Dystrybutor: Philips
Cena: 849 zł do 1499 zł (w zależności od modelu)
www.philips.pl

Fundatorem nagrody jest PHILIPS

Ronin
M280

Ruchome obrazy

Wszystkie znaczące sprzęty elektroniki użytkowej doczekały się jak dotąd zminimalizowanej, przenośnej wersji. W 1955 roku na plażach Ameryki i Japonii pojawiły się tranzystorowe radioodbiorniki, od 1959 roku prezydent Kennedy nigdzie nie ruszał się bez mobilnego telewizorka (zwanego z tego powodu „pieskiem Kennedy'ego"), a od 1979 roku cały świat nosił na uszach słuchawki podłączone do walkmana. Dziś najbardziej popularnym nośnikiem danych są płyty DVD i je również możemy odczytywać „w ruchu".

Ronin M280 to stosunkowo niedrogi przenośny odtwarzacz DVD z wbudowanym ekranem, głośnikami i pilotem. Odtwarzacz obsługuje formaty i nośniki DVD, VCD, SVCD, CD, MP3, CD-R, CD-RW oraz Kodak Picture CD, pozwala na odtwarzanie filmów zapisanych w systemach PAL i NTSC (z aspect ratio 4:3 lub 16:9), ma też wbudowany dekoder Dolby/DTS Digital. Brzmienie generowanego dźwięku można modyfikować dzięki systemowi Smart EQ z siedmioma różnymi ustawieniami fabrycznymi. W urządzeniach tego typu ważne są wyjścia – Ronin M280 wyposażony jest w łącza S-Video, Composite Video, Optyczne, Audio, Stereo. Możliwe jest również dokupienie samochodowego zasilacza (w cenie 29 zł), dzięki któremu pasażerowie nie będą się nudzić nawet podczas najdłuższych podróży.

Dystrybutor: AB
Cena: 1250 zł
www.ab.pl

>>> **Detal**: ekran o przekątnej 7 cali zapewnia wystarczającą jakość obrazu.

Kolekcja Ultimate Matrix

Totalnie wirtualny świat

„Matrix", filmowe dzieło braci Wachowskich, zrewolucjonizował zarówno sztukę filmową, współczesną pop-kulturę oraz sposób, w jaki patrzymy na otaczający nas świat. Choć druga i trzecia część trylogii nie były już tak przełomowe, cieszyły się równie wielką popularnością i przyniosły ich twórcom nie tylko pieniądze, ale i sławę oraz uwielbienie milionów fanów na całym świecie. To właśnie z myślą o tych fanach – a może nawet fanatykach – przygotowano na tegoroczną Gwiazdkę gadżet totalny - Kolekcję „Ultimate Matrix". Zestaw zawiera 10 płyt DVD ze wszystkimi trzema filmami, dokumentem „Matrix Revisited" oraz zbiorem filmów animowanych inspirowanych trylogią, zatytułowanym „Animatrix". Na pozostałych pięciu płytach znajdują się unikatowe materiały dodatkowe - zarówno stare i znane już fanom, jak i nowe, przygotowane specjalne z myślą o tym wydaniu. Łącznie daje to ponad 35 godzin materiału filmowego, 100 krótszych i dłuższych filmów dokumentalnych, a także sześć nowych komentarzy opatrzonych wstępem Wachowskich. Zestaw ten będzie również sprzedawany w specjalnej, limitowanej edycji, do której dołączona zostanie 80-stronicowa książka oraz figurka-popiersie Neo.

Dystrybutor: Warner Bros.
Cena: 299 zł (10 płytowa) i 399 zł (limitowana z figurką Neo)
www.whv.pl/matrix

DO WYGRANIA

zestaw
Ultimate Matrix
Czy bohaterem serii Matrix jest ...?
A. Neo
B. Frodo
Odpowiedź wyślij SMS-em na numer 7164, według schematu CA 3M X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

DO WYGRANIA

koszulki i smycze
firmy Converse
Czy grając w koszykówkę ...?
A. rzucasz kosze
B. strzelasz bramki
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA 3C X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Converse
Baseliner

But-wyzwanie

Firma Converse od ponad wieku produkuje najwyższej klasy buty przeznaczone do gry w koszykówkę, co roku wprowadzając do modeli obuwia coraz to nowsze rozwiązania technologiczne.

W tym roku efektem prac prowadzonych przez firmę są buty Baseliner, które wykorzystują technologię Converse ICON™ Performance, oddziałującą na stopę w trzech wymiarach - od spodu, wokół niej i z góry. Dzięki temu buty te dają idealne wsparcie i pełną kontrolę ruchu przy dynamicznej grze, a jak twierdzą producenci - poruszają się w „harmonii z naturalną budową stopy". Pusty reklamowy slogan? Wcale nie – gracze na całym świecie docenili pewność i możliwość efektywniejszego wykorzystania energii w trakcie poruszania się, jaką gwarantuje to obuwie. Jednym z takich zawodników jest młoda gwiazda koszykówki amerykańskiej Dwyne Wade, na co dzień grający z drużyną Miami Heat.

Dystrybutor: AmerSport
Cena: 329 zł
www.amersport.pl

Hewlett-Packard

HP Photosmart 375

Drukuj bez kabli!

HP Photosmart 375 to przenośna, bezprzewodowa drukarka, której uniwersalna funkcjonalność pozwala na współpracę z szerokim wachlarzem najróżniejszych urządzeń elektronicznych. Urządzenie to potrafi drukować zdjęcia i grafiki bezpośrednio z telefonów komórkowych, kart pamięci i aparatów fotograficznych z obsługą PictBridge, a także stacjonarnych i przenośnych komputerów osobistych.

Urządzenie jest wyposażone w bezprzewodowe łącze Bluetooth, pięć zintegrowanych czytników kart pamięci (różne standardy) oraz wbudowany składany ekran do przeglądania, edycji i wybierania zdjęć bez udziału komputera. Moduł druku charakteryzuje się cechami typowymi dla wysokiej klasy drukarek fotograficznych i pozwala na druk zdjęć w żywych, realistycznych barwach, w formacie 10 x 15 cm bez marginesów.

Drukarka jest prosta w obsłudze i szybka — w minutę wydrukuje zdjęcie w najwyższej rozdzielczości. Duża swobodę działania zapewnia jej opcjonalny akumulator, dzięki któremu można korzystać z drukarki właściwie wszędzie. Rozkładany kolorowy ekran o przekątnej 6,4 cm pozwala wybrać zdjęcia do druku, a panel kontrolny umożliwia korzystanie z funkcji edycyjnych, takich jak usuwanie efektu czerwonych oczu, kadrowanie czy skalowanie.

Dystrybutor: Hewlett-Packard Polska
Cena: 1199 zł (brutto)
www.hp.pl

Philips

HDD 070

Muza na szyi

Porozmawiajmy o miniaturyzacji... Philips HDD 070 to mniejsze od karty kredytowej, cieńsze od pudełka zapałek urządzenie, które pełni funkcję zarówno przenośnego, zewnętrznego twardego dysku, jak i odtwarzacza plików mp3. Twardy dysk o pojemności dwóch gigabajtów pozwala na zapisanie 500 utworów w formacie MP3 lub nawet dwukrotnie więcej, jeśli stosujemy format WMA. Całość waży zaledwie 95 gramów (!!!), może więc swobodnie dyndać na szyi podczas jesiennego joggingu czy zimowego spaceru – na tę okoliczność wyposażony jest nawet w specjalną przewieszkę.

Philips HDD 070 ma ultralekką obudowę z wytrzymałego i odpornego na zarysowanie stopu magnezu, która kryje twardy dysk i duży wyświetlacz ciekłokrystaliczny, pokryty dodatkowo utwardzanym szkłem. Umieszczone na obudowie przyciski umożliwiają szybką i intuicyjną obsługę, a dzięki opcjom SuperScroll™ i SuperPlay™ wybieranie odtwarzanych utworów trwa mgnienie oka. Urządzenie wyposażone jest w złącze USB 2.0, przez które przesyłane są dane – muzyka lub dowolne inne pliki, np. komputerowe.

Dystrybutor: Philips
Cena: 1099 zł
www.philips.pl

DO WYGRANIA
multimedialny brelok
key 019
Czy HDD070 waży... ?
A 95 gramów
B 95 kilogramów
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164, według schematu CA 4M X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź
(A lub B)
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Fundatorem nagrody jest PHILIPS

>>> **Detal**: niezależna regulacja wzmocnienia pozwala samodzielnie ustawić głośność subwoofera, satelitów przednich i tylnych.

Tracer

Prelude

Dźwięk w 5.1

Zestaw głośnikowy Prelude to nowość w ofercie marki Tracer. Są to głośniki działające w systemie 5.1. (pięć głośników satelitarnych plus subwoofer), które wyposażone są w zdalne sterowanie i co rzadkie w tego typu zestawach – wbudowany radioodbiornik FM, działający na częstotliwościach od 87 do 108 MHz. Ze względu na pełne brzmienie i uniwersalną stylistykę nadają się one do zastosowania zarówno w zestawach kina domowego, jak i zestawach komputerowych – wiele najnowszych gier komputerowych wykorzystuje przecież efekty dźwięku przestrzennego, a dzięki głośnikom takiej klasy są one słyszalne zgodnie z zamierzeniami twórców. Cechy charakterystyczne zestawu to również ciemno-szary kolor obudowy (pasuje do obecnej stylistyki akcesoriów komputerowych i odtwarzaczy DVD/wzmacniaczy kina domowego) oraz drewniana obudowa subwoofera. Parametry techniczne głośników to moc RMS 40 W, moc P.M.P.O. 1200 W, pasmo przenoszenia: 20 Hz-20 kHz, obsługa systemów dźwięku przestrzennego AC-3 i DTS.

Dystrybutor: Megabajt
Cena: 329 zł
www.megabajt.pl

Samsung
730MP

Wielofunkcyjny geniusz

Najnowszy siedemnastocalowy monitor LCD z serii SyncMaster jest oznaczony numerem 730MP i... w pełni zasługuje na przydomek „wielofunkcyjny geniusz", jaki nadała mu firma Samsung, producent tego sprzętu. Monitor wyposażony jest w wiele zaskakujących i niezwykle przydatnych elementów, takich jak wysokiej jakości panel kontrolny, wbudowany tuner radiowy i telewizyjny (!!!), pełny zestaw wejść (DVI, S-Video, Composite-Video), wbudowane głośniki gwarantujące wysoką jakość dźwięku, czytnik kart multimedialnych (w najbardziej popularnych standardach Memory Stick, Smart Media, Compact Flasd itd.). SyncMaster ma również funkcje PIP i PBP, obsługuje system dźwięku Dolby Surround oraz ma oprogramowanie sterujące tunerami Magic Tuner. Poza typowymi zastosowaniami – a więc podłączeniem do komputera stacjonarnego – do monitora można również podłączyć najnowsze konsole do gier oraz projektory audio-wideo.

Dystrybutor: Samsung
Cena: 3399 zł (brutto)
www.samsung.pl

Doro
850 Colour

Dzwoń kolorowo!

Mimo rosnącej popularności komórek telefony stacjonarne wciąż mają się dobrze. Więcej nawet, coraz częściej korzystają z rozwiązań stosowanych właśnie przy „mobilach". To dlatego właśnie aparat Doro 850 Colour na pierwszy rzut oka niczym nie różni się od komórki – jest to telefon bezprzewodowy, o niewielkich gabarytach, wyposażony w kolorowy wyświetlacz. Doro 850 to również polifoniczne sygnały dzwonka (8 do wyboru), możliwość wyświetlania numeru i nazwy osoby dzwoniącej, a także opcja pozwalająca na wysyłanie krótkich wiadomości tekstowych (oczywiście w zależności od możliwości sieci, z jakiej korzysta abonent). Maksymalny zasięg działania słuchawki wynosi 300 metrów od miejsca zainstalowania bazy, co powinno wystarczyć nawet właścicielom największych posiadłości.

Dystrybutor: Doro Atlantel
Cena: 429 zł
www.doro.atlantel.pl

Fundatorem nagrody jest DORO

MSI
Megabook S250

Minilaptop, megamożliwości

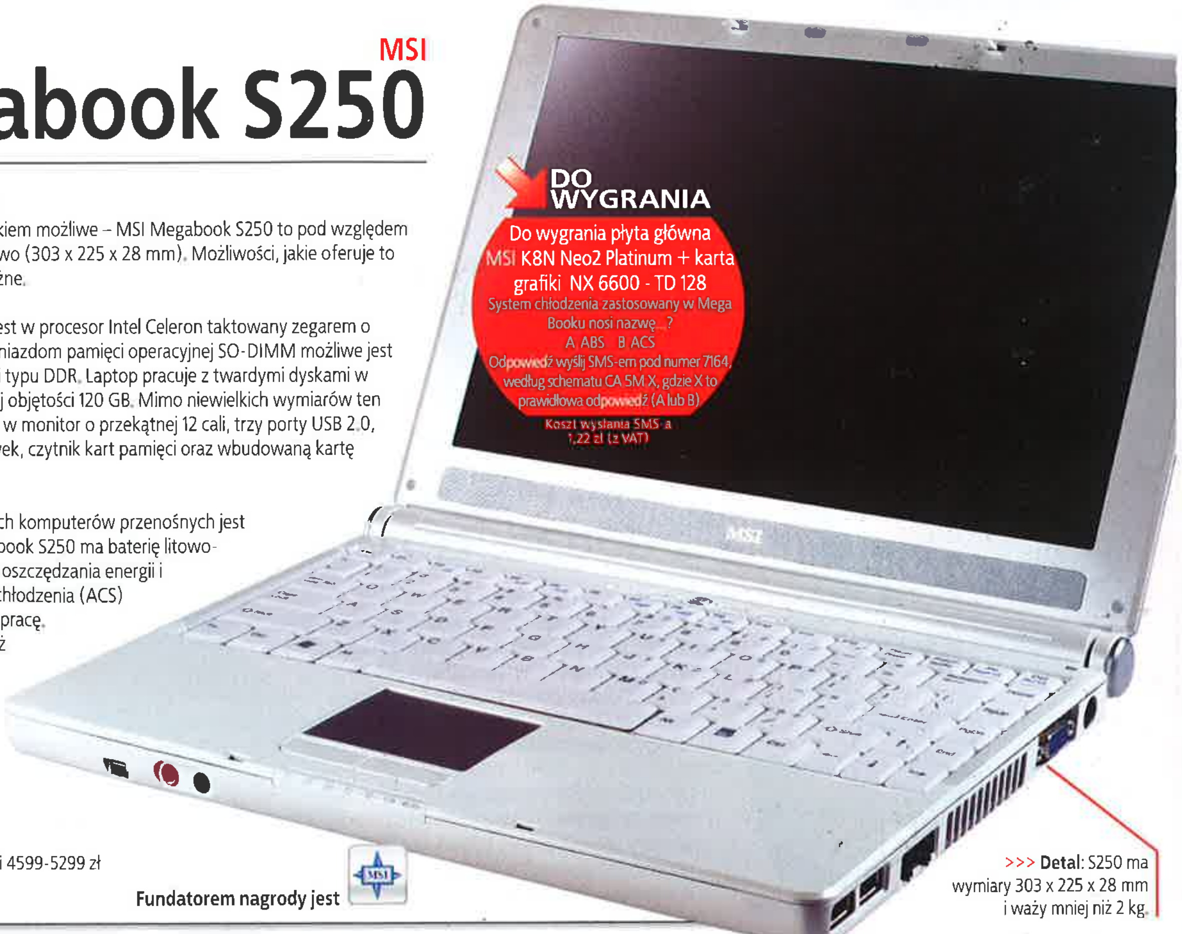
Najmniejszy laptop świata? Całkiem możliwe – MSI Megabook S250 to pod względem gabarytów prawdziwe maleństwo (303 x 225 x 28 mm). Możliwości, jakie oferuje to urządzenie, są jednak przepotężne.

Megabook S250 wyposażony jest w procesor Intel Celeron taktowany zegarem o częstotliwości 1,6 GHz. Dzięki gniazdom pamięci operacyjnej SO-DIMM możliwe jest zainstalowanie do 2 GB pamięci typu DDR. Laptop pracuje z twardymi dyskami w standardzie 2,5" o maksymalnej objętości 120 GB. Mimo niewielkich wymiarów ten minikomputer wyposażony jest w monitor o przekątnej 12 cali, trzy porty USB 2.0, wejścia dla mikrofonu i słuchawek, czytnik kart pamięci oraz wbudowaną kartę sieciową.

Ważnym parametrem wszystkich komputerów przenośnych jest długość działania baterii. Megabook S250 ma baterię litowo-jonową, która dzięki systemom oszczędzania energii i zaawansowanemu systemowi chłodzenia (ACS) pozwala na długą komfortową pracę. System ACS gwarantuje również dłuższą żywotność całego systemu oraz większą stabilność pracy – schłodzone, nieprzegrzane podzespoły komputerowe działają wydajnie i pewnie.

Dystrybutor: MSI
Cena: w zależności od konfiguracji 4599-5299 zł
www.msi-polska.pl

Fundatorem nagrody jest MSI



>>> **Detal**: S250 ma wymiary 303 x 225 x 28 mm i waży mniej niż 2 kg.

Creative

Zen Micro

DO WYGRANIA

odtwarzacz Zen Micro
Odtwarzacz Zen Micro wyposazony jest w łącze ...?
A. francuskie
B. USB 2.0
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164, według schematu CA 6C X, gdzie X to prawidlowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Mikromuzyka

Odtwarzacze MP3 dostępne obecnie na rynku dzielą się zasadniczo na dwie kategorie – te tanie i te „wypasione". Zen Micro - najnowsze dziecko światowego lidera w dziedzinie produktów rozrywki cyfrowej, firmy Creative, należy zdecydowanie do tej drugiej grupy. Podczas konferencji prasowej prezentującej nowy produkt Jean-Marc Dupuis - menedżer generalny firmy na Europę, powiedział, że *„już od miesięcy krążyły pogłoski o tym, że Creative wprowadzi do sprzedaży odtwarzacz MP3, który przyćmi wszystkie inne. I rzeczywiście – Zen Micro wyznacza nowy standard przenośnego dźwięku zapewniając wszystko to, czego fani muzyki zawsze pragnęli"*. W słowach tych jest sporo prawdy...

Rozmiary urządzenia to 84 x 51 x 19 mm, ale mimo tak małych gabarytów ma ono ogromne możliwości. Odtwarzacz zapewnia 12 godzin ciągłego czasu odtwarzania wysokiej jakości dźwięku cyfrowego, a dzięki wymiennej ładowalnej baterii muzyka może grać nawet dużo dłużej. Oprócz odtwarzania plików MP3 Zen Micro pozwala także słuchać ulubionych stacji radiowych dzięki wbudowanemu radiu UKF wysokiej jakości z 32 programowalnymi ustawieniami. Twardy dysk o pojemności 5 GB pozwala przechowywać do 2500 utworów w formacie WMA lub 1250 w formacie MP3 (przy częstotliwości próbkowania 128 kbps). Dzięki złączu USB 2.0 transfer danych przebiega nadzwyczaj szybko. Ma to tym większe znaczenie, że Zen Micro może również służyć jako zewnętrzny nośnik danych i przechowywać pliki dowolnego typu – od zdjęć po tajne dane Pentagonu. ;-) Inne funkcje dodatkowe Zen Micro to dyktafon oraz książka adresowa, kalendarz i notatnik (zgodne z programem Microsoft Outlook).

Zen Micro to również sprzęt, który doskonale wygląda. Firma Creative znana jest z wysokiej estetyki i elegancji produkowanych przez siebie urządzeń i to nie jest wcale wyjątkiem. W skład zestawu wchodzi - poza odtwarzaczem - klamerka do paska, mogąca też służyć za podstawkę, słuchawki, futerał ochronny, kabel USB 2.0 oraz zasilacz sieciowy.

>>> **Detal**: odtwarzacz jest dostępny w 10 kolorach – srebrnym, czarnym, czerwonym, pomarańczowym, zielonym, różowym, fioletowym, białym, jasnoniebieskim i ciemnoniebieskim.

Dytrybutor: Creative Labs
Cena: 1199 zł (brutto)
www.creative.pl

Fundatorem nagrody jest CREATIVE

Pentagram

Photon 484

Profesjonalny aparat dla amatorów

Nie jesteś fotografem-profesjonalistą, ale nie wyobrażasz sobie dnia, by nie pstryknąć kilku fotek? Jeśli tak, aparat Pentagram Photon 484 to sprzęt opracowany właśnie z myślą o tobie. To aparat dla tych, którzy fotografią bawią się na poważnie, lubią robić zdjęcia i mieć duży wpływ na ich ostateczny wygląd.

Aparat ten oferuje potężny zoom (optyczny 8x , cyfrowy 4x), zaawansowane możliwości ingerencji w parametry zdjęcia (m.in. kilkanaście trybów ekspozycji, kilka efektów barwnych, swobodnie korygowana długość czasu naświetlania i korekcja EV) oraz matrycę z 4 milionami pikseli. Photon 484 pozwala również na zapisywanie sekwencji wideo w formacie AVI do 30 klatek na sekundę. W skład zestawu oferowanego z aparatem wchodzi również niezbędne do obróbki fotografii oprogramowanie, w tym aplikacje Ulead Photo Explorer 8.0 SE, Ulead Video Studio 7.0 SE i Ulead Cool 360. W zestawie tym, poza aparatem, znaleźć można również kable USB i VIDEO, pasek i osłonę obiektywu oraz bogatą i szczegółową instrukcję obsługi w języku polskim.

Dystrybutor: Multimedia Vision
Cena: 1399 zł
www.mmv.pl

Fundatorem nagrody jest MULTIMEDIA VISION®

DO WYGRANIA

aparat Photon 484
Rozdzielczość aparatu Photon 484 to ...?
A. 484 tysiące pikseli
B. 4 miliony pikseli
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164, według schematu CA.6M.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

DO WYGRANIA

zestaw Nintendo GameCube + gra Donkey Konga
Czy w grze Donkey Konga grasz na ...?
A. tam-tamach
B. gitarze
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164, według schematu CA 6L X, gdzie X to prawidlowa odpowiedź (A lub B)

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Nintendo

GameCube

z dodatkiem Donkey Konga

Konsola z tam-tamami

Na konsolę Nintendo GameCube spojrzeliśmy już z uznaniem i sympatią w ubiegłorocznym wydaniu Gadżetu. W tym roku Nintendo GameCube wygląda jeszcze bardziej atrakcyjnie – zgodnie ze światowymi trendami obniżono cenę tej konsoli także w Polsce, a poza tym na tegoroczną Gwiazdkę przygotowano kilka gier, których nie znajdziecie nigdzie indziej. Są to między innymi gra przygodowa Paper Mario 2, doskonały thriller s.f. Metal Gear Solid: Twin Snakes czy zbiór zabawnych minigierek Wario Ware Inc. Mega Party Games! Zdecydowanie jednak najciekawszą propozycją Nintendo na zimowe miesiące jest gra Donkey Konga sprzedawana w zestawie wraz ze specjalnym kontrolerem – zestawem elektronicznych bongosów (!!!).

Donkey Konga to gra rytmiczno-muzyczna, w której gracze używają specjalnie zaprojektowanego kontrolera w kształcie minitam-tamów. Bongosy służą do wybijania rytmu ponad 30 znanych i popularnych piosenek. Kombinacje różnych rytmów uzyskuje się uderzając w lewy lub prawy bębenek (lub w oba jednocześnie), a także klaszcząc w dłonie. Tych czterech czynności należy odpowiednio użyć, szybko reagując na podpowiedzi „przelatujące" przez ekran telewizora. Taka forma interaktywnej zabawy wciąga dużo bardziej niż tradycyjne gry konsolowe – szczególnie wtedy, kiedy korzystasz z niej w większej grupie.

Dystrybutor: Lukas Toys
Cena: 249 zł
www.lukastoys.pl

Fundatorem nagrody jest LUKAS TOYS

DO WYGRANIA
4 krótkofalówki
Audioline WT 50 V
Potoczna nazwa na krótkofalówki to...?
A. walkman
B. walkie-talkie
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164, według schematu CA 7D X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Doro
Audioline WT 50V

Porozmawiaj z nią!
Kiedy wychodzisz po zakupy do sklepu tuż przy swoim bloku i zapomniałeś, czy to miał być kilogram ziemniaków, czy buraków, albo wtedy, kiedy pracujesz w ogródku i chcesz zapytać mamy, czy obiad jest już gotowy, nie musisz wcale korzystać z telefonu komórkowego. w takiej sytuacji dużo lepszym rozwiązaniem jest Audioline WT 50V, zestaw dwóch małych, lekkich radiotelefonów, o zasięgu do 3 kilometrów.

Komunikacja za pomocą Audioline WT 50V nie wymaga żadnych pozwoleń ani opłat. Kieszonkowy rozmiar i mała waga pozwalają zabrać radiotelefon właściwie wszędzie. Prosta obsługa sprawia, że nawet ktoś, kto na co dzień nie lubi techniki, może korzystać z Audioline WT 50V.

W skład zestawu poza radiotelefonami wchodzą akumulatory, ładowarka, zestawy słuchawkowe oraz zaczep do paska. Radiotelefony obsługują 8 kanałów do wyboru mają możliwość wysyłania sygnału wywoławczego, pozwalają także na regulację głośności odsłuchu. Całości obrazu dopełniają kolorowe, estetyczne obudowy i czytelny wyświetlacz LCD.

Dystrybutor: Doro Atlantel
Cena: 199 zł
www.doro.atlantel.pl

Fundatorem nagrody jest DORO

DO WYGRANIA
nadgarstki i footbagi Zero
Gra w footbag to inaczej gra w...?
A. maryśkę
B. zośkę
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164, według schematu CA 7A X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Z-Cyber
Torpedo

Torpeda załadowana dźwiękiem
Odtwarzacz MP3 Z-CYBER TORPEDO, ze zintegrowanym radiem FM, to efektowne urządzenie multimedialne, które dodatkowo może pełnić funkcje dyktafonu i przenośnego dysku twardego. Twórcy sprzętu wyposażyli je w equalizer z predefiniowanymi ustawieniami, dzięki któremu każdy rodzaj muzyki zabrzmi tak jak powinien – od hip hopu po muzykę klasyczną. Port USB 1.1 pozwala na szybki transfer danych między urządzeniem a komputerem, a poza tym – co powoli staje się normą w tego typu gadżetach – Torpedo może służyć także jako przenośny nośnik danych (o pojemności, w zależności od modelu, od 128 do 512 MB). Warto dodać, że podłączony przez port USB odtwarzacz sterowniki nie są potrzebne dla systemów nowszych od Win 98, jest więc uniwersalny i bardzo mobilny. Zalety urządzenia to m.in. czytelny, wygodny i podświetlany wyświetlacz ciekłokrystaliczny, wysokiej klasy dyktafon (mieszczący do 5 godzin nagrań) oraz stosunkowo długi czas działania, do 10 godzin na jednej baterii typu AAA.

Dystrybutor: Megabajt
Cena: 239 zł
www.megabajt.pl

>>> **Detal**: rozmiary urządzenia to zaledwie 95 x 33 x 24 mm.

DO WYGRANIA
2 szt. Z-Cyber Torpedo
128 MB
Czy odtwarzacz Torpedo posiada łącze?
A. USB 1.1
B. USB 2.0
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164, według schematu CA 7M X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Fundatorem nagrody jest megabajt

Andergrand
Rap Gadżety

Joł! Sprawdź to!
Hip hop, szczególnie w polskim wydaniu, wciąż jest na topie. Warto więc zainwestować w rapowe gadżety, by dotrzymywać kroku temu, co nosi i czym bawi się ulica. W tym sezonie żaden hiphopowiec nie może obejść się bez nadgarstka, np. takiego jak ten firmy Zero, oraz tradycyjnie już - czapki z daszkiem, jak ta firmy Blind. A wracając do popkulturowej inwazji hip hopu – ostatnio przenika on nawet do gier komputerowych. Niedawno ukazały się produkcje (na razie tylko na konsole), takie jak Def Jam: Fight For NY (bijatyka, pojedynki znanych raperów) oraz Get On Da Mic (gra-karaoke z rapowaniem). Światy gier komputerowych i hip hopu przenikają zresztą w obu kierunkach – można np. kupić deskorolkę z blatem z postaciami z gier lub logo kultowej firmy komputerowej Atari. Wszystko to w sklepie wysyłkowym Andergrand.pl, największym w tej dziełce działającym w Polsce.

Dystrybutor: Andegrand.pl
Cena: 29 zł (nadgarstek), 59 zł (czapka)
www.andegrand.pl

Philips
PSS010

>>> **Detal**: głośniki wyposażono w system podbicia basów DBB.

Muzyka na okrągło
PSS010 zwraca uwagę przede wszystkim wyglądem – to niezwykłe radio z odtwarzaczem CD o kształcie... kuli. Kuli, dodajmy, wykonanej z matowanego aluminium i z materiałowymi, błękitnymi okryciami środkowej części głośników. Dopełnieniem tego nowoczesnego wzornictwa jest dotykowy ekran ciekłokrystaliczny zawierający trzy (tylko!) przyciski – Power, Eject i Source. Minimalizm? Oczywiście tak, ale to właśnie dzięki temu minimalizmowi PSS 010 wygląda tak efektownie, a jego obsługa jest tak intuicyjna.

Brzmieniowo urządzenie wyposażone jest w technologię Advanced Sound gwarantującą doskonałą jakość dźwięku oraz system Philips Micro Acoustic, umożliwiający precyzyjne współdziałanie tytanowych napędów głośników. Głośniki te to dwa neodymowe, pełnozakresowe bestie współdziałające z autonomicznym subwooferem oraz systemem dynamicznego podbicia basów (Dynamic Bass Boost). PSS010 odtwarza płyty CD, CD-R, CD-RW, ponadto można programować CD do 20 utworów. Dodatkowo sprzęt wyposażony jest w cyfrowy tuner z pamięcią 10 stacji, a na ekranie LCD wyświetlany jest zegar, pokazujący aktualną godzinę również podczas działania trybu CD.

Dystrybutor: Philips
Cena: 599 zł
www.philips.pl

Creative
I-Trigue 3600

Śmiały styl, odważne brzmienie
Materiały prasowe poświęcone I-Trigue 3600 mówią o „śmiałej stylistyce" tego zestawu głośnikowego 2.1. i rzeczywiście nie sposób się z nimi nie zgodzić. Ich projektanci postawili na styl - chcieli, by ich produkt „wyglądał". Czarne zaokrąglone kształty głośników satelitarnych ze srebrnymi elementami, wyposażone są w unikatowe, metalowe podstawki, doskonale wpasują się w wystrój każdego wnętrza, a ich oryginalny kształt jest idealnym uzupełnieniem nowoczesnych urządzeń rozrywki domowej. Wygląd to jednak nie wszystko i projektanci z Creative doskonale zdają sobie z tego sprawę – dlatego też I-Trigue 3600 wykorzystuje nowatorską technologię Acoustic Loaded Module, podnoszącą jakość niższego zakresu średnich tonów oraz tonalną równowagę, dzięki czemu te niewielkie w sumie głośniki satelitarne brzmią tak, jak gdyby były dużo większe. Każdy z satelitów wyposażony jest w trzy precyzyjne tytanowe mikromembrany wykorzystujące technologię NeoTitanium Tri-Array™ i zapewniają cieplejszą, bardziej naturalną barwę dźwięku, jego szersze rozproszenie oraz większą szczegółowość w całym zakresie częstotliwości. Wzmocniony drewniany subwoofer z niskotonowym głośnikiem przystosowanym do dużych obciążeń zapewnia potężne basy, a przewodowy pilot wyposażony jest w wyjście słuchawkowe i wejście liniowe.

Dystrybutor: Creative Labs
Cena: 529 zł
www.creative.pl

Fundatorem nagrody jest CREATIVE

DO WYGRANIA
zestaw głośników
Creative I-Trigue 3600
Czy I-Trigue 3600 działa w systemie ...?
A. 2.1
B. 5.1
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.8C.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

DO WYGRANIA
zestaw Władca Pierścieni: Powrót Króla Edycja Specjalne + gadżety
Czy bohaterem Trylogii Władca Pierścieni jest ...?
A. Neo
B. Frodo
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.8W.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Trylogia Władca Pierścieni:
Powrót Króla

Trylogię czas skończyć!
10 grudnia to dzień, w którym sklepy z multimediami przeżyją prawdziwą inwazję fanów Tolkienowskiej trylogii. Wtedy właśnie do sprzedaży trafi specjalne wydanie DVD ostatniej części sagi, zatytułowanej „Powrót Króla". Rozszerzone wydanie filmu będzie mieścić się na czterech płytach DVD, a sam film będzie przedłużony o 48 minut materiału filmowego. Pierwsze dwie płyty tego specjalnego zestawu zawierają anamorficzną 16 x 9, szerokoekranową 2.35:1 wersję filmu „Władca Pierścieni: Powrót Króla", z trzema ścieżkami dźwiękowymi. Fani trylogii znajdą też tutaj cztery komentarze w wykonaniu samego reżysera, jak również scenarzystek Fran Walsh i Philippy Boyens, projektantów scenografii i strojów, specjalistów od produkcji i post-produkcji oraz obsady. Płyty oznaczone numerami 3 i 4 to dodatki, wśród których znajdzie się kilka dokumentów o filmie i książkach, które go zainspirowały, galerie postaci i miejsc, interaktywna mapa Śródziemia, a także fotografie z planu. Tego samego dnia, co wydanie rozszerzone, w sprzedaży pojawi się również limitowana edycja kolekcjonerska z dodatkowym, piątym dyskiem (na nim przede wszystkim materiały związane z oprawą muzyczną filmu) oraz prawdziwy rarytas – ręcznie malowaną makietę-miniaturę miasta Minas Tirith!!!

Dystrybutor: Warner Home Video
Cena: 229 zł
www.whv.pl/wladcapierscieni3

>>> **Detal**: matryca o rozdzielczości 8 milionów pikseli pozwala na wykonywanie odbitek nawet w formacie A3.

Nikon

CoolPix 8800

8 milionów pikseli!

To nie zabawka dla amatorów – to aparat o prawdziwie potężnych możliwościach przeznaczony dla zawodowych fotografów, których ambicją jest robienie zdjęć najwyższej jakości. Wszystko to przede wszystkim zasługa bardzo wysokiej rozdzielczości 8 milionów efektywnych pikseli, co pozwala nie tylko na uchwycenie najdrobniejszych nawet szczegółów fotografowanych obiektów, ale również wykonywanie odbitek nawet do rozmiaru A3! CoolPix 8800 gwarantuje także 10-krotny zoom optyczny o zakresie ogniskowych od 35 do 350 mm. Tak duży zakres ogniskowych spowodował, że konieczne było wyposażenie aparatu w funkcję redukcji wibracji (VR), co pozwoliło na usunięcie skutków drgań - funkcja ta automatycznie wykrywa i równoważy niewielkie ruchy aparatem, dzięki czemu można wykonywać ostre zdjęcia nawet przy słabym oświetleniu i fotografowaniu „z ręki". Funkcja redukcji wibracji współpracuje też z telekonwerterem, który pozwala uzyskać ogniskową 600 mm. Nowa Funkcja D-Lighting dostępna w trybie odtwarzania sprawia, że obszary niedoświetlone są rozjaśniane, a obszary o właściwej ekspozycji pozostają bez zmian. Funkcja zaawansowanej redukcji efektu czerwonych oczu powoduje, że aparat sam (automatycznie) usuwa ten efekt. Biorąc pod uwagę klasę tego sprzętu, oczywistym jest, że można z nim stosować szeroką gamę konwerterów (telekonwerter, konwerter szerokokątny i „rybie oko"), filtrów, lamp błyskowych oraz wiele innych akcesoriów zapewniających użytkownikom pełną swobodę twórczą podczas fotografowania.

Dystrybutor: Nikon
Cena: 4499 zł
www.nikon.com.pl

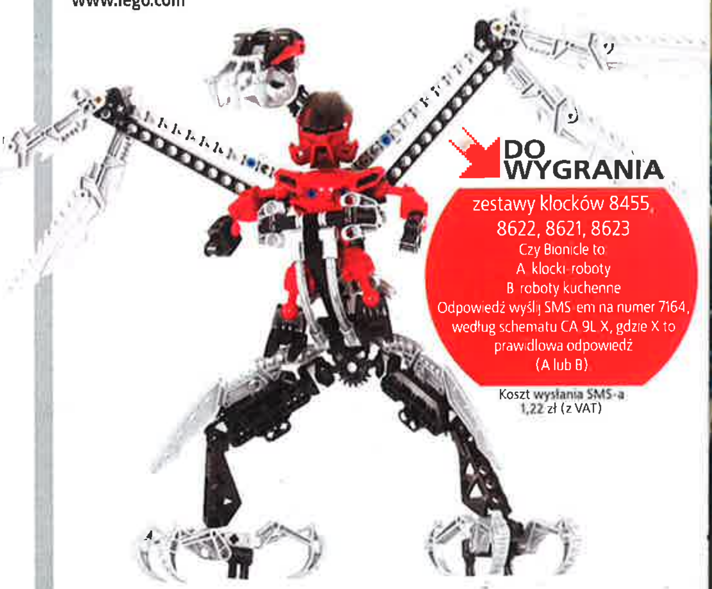
Lego

Bionicle

Roboty z klocków

Po raz kolejny projektanci klocków Lego zaskoczyli nas najnowszymi modelami klocków Bionicle – efektownie wyglądających robotów, którym zachwycają się chłopcy na całym świecie. Nowe modele klocków nazywają się Turaga Dume & Nivak (numer kodowy 8621) oraz Krekka (numer kodowy 8623) i podobnie jak ich poprzednicy wyglądają bardzo groźnie. Strach się bać!

Producent: Lego Polska
Cena: 116 zł
www.lego.com



DO WYGRANIA

zestawy klocków 8455, 8622, 8621, 8623

Czy Bionicle to
A. klocki-roboty
B. roboty kuchenne

Odpowiedź wyślij SMS-em na numer 7164, według schematu CA 9L X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Fundatorem nagrody jest LEGO

Nokia

N-Gage QD

Konsola w telefonie

Kiedy firma Nokia po raz pierwszy wprowadziła na rynek hybrydę telefonu i przenośnej konsoli do gier o nazwie N-Gage, okrzykom zachwytu towarzyszyły głosy krytyki – narzekano na niewygodny sposób wkładania kart z grami oraz nietypowy sposób prowadzenia rozmów. N-Gage QD, udoskonalona wersja tego urządzenia, poprawia wszystkie wady poprzednika, a przy tym oferuje jeszcze większe możliwości. N-Gage QD ma zewnętrzne gniazdo kart MMC, umożliwiające szybką wymianę gier bez konieczności wyłączania urządzenia, baterię o przedłużonej trwałości, ulepszone sterowanie grami, jaśniejszy ekran, bogate i zaawansowane funkcje telefoniczne oraz nową aplikację N-Gage Arena Launcher. Gracze mogą korzystać ze wszystkich gier przeznaczonych na N-Gage'a zarówno w trybie pojedynczym, jak i multiplayerze, łącząc się z innymi graczami na całym świecie za pośrednictwem sieci komórkowych przez N-Gage Arena lub brać udział w rozgrywkach z udziałem innych graczy znajdujących się w pobliżu dzięki bezprzewodowej technologii Bluetooth. N-Gage QD ma również zaawansowane funkcje telefonu komórkowego, takie jak aplikacje do organizowania informacji osobistych, przeglądarka XHTML, obsługa poczty elektronicznej. To jedyne tego typu urządzenie na rynku, zasługujące z tego względu na szczególną uwagę osób ceniących interaktywną rozrywkę i funkcjonalność telefonii komórkowej.

Dystrybutor: Nokia
Cena: 1199 zł
www.nokia.pl

DO WYGRANIA

Nokia N-Gage

Czy N-Gage QD łączy funkcjonalność telefonu i...?
A. kosiarki
B. konsoli do gier

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164, według schematu CA 9N X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

>>> **Detal**: mimo ogromnych możliwości Nokia N-Gage QD waży jedynie 133 g z baterią.

Fundatorem nagrody jest NOKIA

Creative

MuVo V200

Multimedialna klasyka

Najbardziej klasyczny z odtwarzaczy MuVo firmy Creative, w nowym, wydaniu – oto MuVo V200. Odtwarzacz występuje w czterech wersjach, różniących się pojemnością pamięci – kolejno 128, 256, 512 MB i 1GB. Podobnie jak cała linia MuVo, sprzęt ten posiada również wbudowane radio UKF, mikrofon dyktafonu oraz odtwarzacz plików MP3 i WMA – wszystko zawarte w stylowej, białej, połyskującej obudowie z kontrastującym, kolorowym wyświetlaczem.

Odtwarzacz Muvo V200 zbudowany jest podobnie do jego poprzedników, to znaczy składa się dwóch części - modułu baterii i samego odtwarzacza. To sprzęt leciutki i niewielki – wielkością przypomina pudełko zapałek, a waży kilkadziesiąt gram. Jedna bateria AAA zapewnia czas ciągłego odtwarzania wynoszący ponad 15 godzin, a złącze USB 2.0 gwarantuje szybkie przegrywanie plików metodą „przeciągnij – upuść".

Dystrybutor: Creative Labs
Cena: w zależności od wersji 419-839 zł (brutto)
www.creative.pl

Fundatorem nagrody jest CREATIVE

DO WYGRANIA

odtwarzacz MuVo V200
256 MB
Odtwarzacz MuVo V200 składa się z ?
A 2 części
B 22 części
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA 10C X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Epson

PictureMate

Wspomnienia z drukarki

W początkach fotografii cyfrowej drukiem wykonanych fotek zajmowały się wyłącznie wyspecjalizowane zakłady fotograficzne. Dziś każdy może przenieść na papier obrazkowe wspomnienia z wakacji – coraz więcej drukarek ma możliwość druku zdjęć w wysokiej jakości, coraz częściej też bezpośrednio współpracują one z aparatami cyfrowymi lub używanymi w nich kartami pamięci. Jedną z takich drukarek jest urządzenie o nazwie Epson PictureMate. By dokonać wydruku przy użyciu PictureMate, wystarczy włożyć kartę pamięci (czytnik obsługuje 9 różnych typów kart) lub podłączyć aparat bezpośrednio przez porty USB.
Maksymalna rozdzielczość wydruku wynosi 5760 dpi. Na uwagę zasługuje wysoka żywotność i jasność zdjęć, uzyskana dzięki błyszczącym 6-kolorowym wydrukom fotograficznym. PictureMate to również urządzenie, które jest bardzo proste w obsłudze, działa błyskawicznie, dzięki niewielkim wymiarom i wadze łatwo się je przenosi, a wszystko to przy niskiej, konkurencyjnej cenie zakupu i eksploatacji (niska cena jednostkowa zdjęcia). Możliwe jest także dokupienie specjalnej przystawki BlueTooth, która pozwala drukować zdjęcia również z telefonów komórkowych lub komputerów przenośnych.

Dystrybutor: Epson
Cena: 930 zł
www.epson.pl

DO WYGRANIA

drukarka
Epson PictureMate
Ile kart pamięci obsługuje czytnik drukarki PictureMate?
A 9
B 99
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA 10E X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Fundatorem nagrody jest EPSON

Freecom

FHD-XS

Freecom FHD-XS to najmniejszy na świecie przenośny dysk twardy, którego wymiary są porównywalne z wielkością karty kredytowej (przy wadze 150 gram!). Sprytnie ukryte łącze USB (2.0) pozwala wygodnie podłączyć urządzenie do komputera i zapisać dowolnego rodzaju dane, nawet do 40 GB. Solidna obudowa zapewnia urządzeniu dużą trwałość i wytrzymałość.

Cena: 829 zł

Dystrybutor: www.veracom.pl
www.april.pl
www.california.pl

FS-50

Freecom FS-50 to nagrywarka płyt DVD-R i DVD-RW, która jest w pełni kompatybilna z każdym urządzeniem zaopatrzonym w wyjście USB. To również nagrywarka przenośna, a jej gabaryty są tylko nieznacznie większe od wymiarów płyty DVD. Nagrywarka FS-50 posiada dwa porty USB 2.0, płyty DVD nagrywa płyty DVD Double Layer o pojemności 8,5 GB.

Cena: 1356 zł

USB Card Pro

Freecom USB Card Pro to przenośna pamięć przypominająca wyglądem platynową kartę kredytową, który pozwala na zapisanie do 1 GB danych. Urządzenie te obsługuje porty USB i za jego pośrednictwem łączy się z komputerem lub innymi sprzętami. Warto dodać, że ten nośnik danych jest w pełni wodoodporny, co czyni go doskonałym gadżetem dla tajnych agentów. ;-)

Cena: 389 zł (wersja 128 MB)

DO WYGRANIA

opisane nośniki danych firmy Freecom
Czy na nośnikach danych firmy Freecom można zapisywać pliki tekstowe?
A tak
B nie
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA 10F X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Fundatorem nagrody jest FREECOM TECHNOLOGIES

DO WYGRANIA

6 zestawów figurek AliensGroup

Czy w filmie Kill Bill bohaterka walczy z...?
A. Obcymi
B. Billem

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA 11A X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Aliens Group

Figurki z gier i filmów

Zaproś Obcych do domu

Firma Aliens Group, rezydująca pod adresem internetowym www.aliensgroup.pl, to coś, na co czekali wszyscy polscy fani (dokładniej fanatycy) postaci z kultowych gier i filmów. To właśnie tutaj kupić można wcześniej niedostępne w naszym kraju figurki (również reprodukcje w skali 1:1) bohaterów trylogii „Matrix" i „Władca Pierścieni", „Obcych" z serii filmów Aliens, postaci z „Gwiezdnych Wojen", najbardziej przerażających monstrów z klasycznych horrorów. Wszystkie figurki wykonane są z niezwykłą dbałością o szczegóły, precyzyjnie pomalowanie, wykonane z trwałych materiałów. To nasze ulubione gadżety tego roku – wielu członków redakcji umieściło je na swoich listach życzeń do Św. Mikołaja.

Dystrybutor: Aliens Group
Cena: od 40 zł
www.aliensgroup.pl

Fundatorem nagrody jest Aliens Group

DO WYGRANIA

5 joypadów Saitek P3000

Czy zestaw Saitek X52 służy do grania w...?
A. szachy
B. symulatory lotnicze

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA 11K X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Saitek

X52

Na podbój wirtualnych przestworzy

Jeśli ktoś poważnie traktuje swoją pasję i dba o to, by wykonywać ją przy użyciu najlepszego dostępnego sprzętu, jeśli ktoś poważnie zafascynowany jest komputerowymi symulatorami lotu - powinien zainwestować w komplet Saitek X52. To nowoczesny i zaawansowany technologicznie zestaw lotniczy składający się z drążka i przepustnicy, które imitują przyrządy kontrolne prawdziwych samolotów.

Oba urządzenia wchodzące w skład zestawu charakteryzują się efektownym designem, ergonomiką (osiągniętą między innymi przez zastosowanie gumowego wykończenia drążka) oraz dużą wytrzymałością i stabilnością (to z kolei zasługa metalowej konstrukcji). Sam drążek z niezwykłą precyzją przekazuje ruchy dłoni gracza, a szereg przycisków pozwala na przejęcie pełnej kontroli nad wirtualnym samolotem. Poza czterema przyciskami Fire (w tym jednym domyślne przeznaczonym na wyrzutnię pocisków, wzbogaconym o pokrywę bezpieczeństwa!) drążek ma również dwupoziomowy spust, 2-ośmiokierunkowe przełączniki typu Hat oraz 3 przyciski w podstawie z możliwością przypisania dodatkowych komend lotniczych. Również przepustnica ma własne przyciski sterujące, pozwala też na swobodną regulację zakresu dźwigni i skonfigurowanie różnych profili lotu (np. do różnych gier lub dla różnych graczy).

Dystrybutor: Karuma Polska
Cena: 619 zł
www.www.saitek.pl

>>> **Detal**: wysokiej jakości optyka niemieckiej firmy Carl Zeiss pokazuje możliwości podczas projektowania filmów DVD.

Sharp

XR-1S

Film na ścianie

Projektory to urządzenia, które wciąż kojarzone są z zastosowaniami profesjonalnymi – jako narzędzie pracy menedżerów, nauczycieli, osób przygotowujących wiele prezentacji, także multimedialnych. Ten stan rzeczy pewnie długo jeszcze się nie zmieni, jednak nawet teraz osoby najbardziej „zakręcone" na punkcie nowoczesnej techniki wykorzystują projektory np. w zestawach kina domowego. Sharp XR-1S to projektor multimedialny o niewielkiej wadze (1,45 kg) i rozmiarach, co czyni z niego urządzenie w pełni przenośne. Naturalna rozdzielczość projektora to 800 x 600 pikseli, jednak za sprawą zintegrowanego systemu Intelligent ImageACE bez zniekształceń wyświetla on obraz w rozdzielczości nawet 1400 x 1050 pikseli. Jasność modelu XR-1S wynosi 1100 ANSI lumenów. Cechą charakterystyczną urządzenia jest łatwość obsługi – Sharp XR-1S jest gotowy do pracy już w 8 sekund po włączeniu, w tym czasie dokonując pełnego dostrojenia do aktywnego źródła obrazu i automatycznej korekty efektu trapezowego. Kolejne cechy projektora to przejrzyste, graficzne menu ekranowe i poręczny pilot, który może zastąpić komputerową myszkę. W sytuacji, w której brak zewnętrznego systemu nagłośnienia, skorzystać można z wbudowanego wzmacniacza i głośnika. Projektor świetnie sprawdza się w warunkach kina domowego, co gwarantuje doskonały kontrast o współczynniku 1500:1. Projektor jest zgodny ze standardami HDTV i obsługuje sygnały PAL, SECAM i NTSC.

Dystrybutor: Sharp
Cena: 5499 zł (netto)
www.sharp.pl

Canon

IXUS i5

>>>**Detal**: 6,5-krotny zoom cyfrowy pozwala przybliżyć centrum wydarzeń.

Aparat jak klejnot

21 września 2004 roku był wyjątkowym dniem dla marki IXUS, serii najbardziej popularnych i najbardziej stylowych aparatów cyfrowych firmy Canon. W dniu tym firma ogłosiła, iż wyprodukowała 10 milionów aparatów noszących nazwę IXUS, a także wprowadziła do sprzedaży trzy nowe modele serii - IXUS30, IXUS40, oraz największe cacuszko, niezwykle szykowny aparat Digital IXUS i5. IXUS i5 dostępny jest w czterech wyjątkowych kolorach – platynowym srebrnym, ciemnym granatowym, czerwonym Bordeaux i szarym (burzowym). To najmniejszy z obecnie znajdujących się w sprzedaży 5-megapikselowych aparatów Canona – jest dwa razy mniejszy od średniej wielkości telefonu komórkowego, a waży zaledwie 100 gram. Aparat wyposażony jest w 6,5-krotny zoom cyfrowy, umożliwia rejestrację 180-sekundowych sekwencji wideo z dźwiękiem, posiada dedykowany układ scalony DIGIC, który pozwala na precyzyjne automatyczne ustawienie balansu bieli i kolorów. Kolejne nowoczesne rozwiązanie zastosowane w aparacie to system iSAPS, który analizuje fotografowaną scenę i samodzielnie dobiera najlepsze warunki ekspozycji i punkt ostrości. Ciekawym rozwiązaniem jest czujnik położenia aparatu, który po wykonaniu zdjęcia automatycznie ustala najbardziej prawdopodobne umiejscowienie nieba i pierwszego planu i tak obraca zdjęcia, by były one odpowiednio wyświetlane w trybie odtwarzania. IXUS i5 dostępny jest również w specjalnej „plażowej" wersji, w pełni wodoodpornej, pozwalającej na zanurzenie do głębokości 3 m.

Dystrybutor: Canon Polska
Cena: 1899 zł
www.canon.pl

Nokia

6260

>>> **Detal**: dzięki trójzakresowej częstotliwości (GSM 900/1800/1900) aparat działa na całym świecie.

Biznes w kieszeni

Wysokiej klasy biznes potrzebuje wysokiej klasy przedmiotów. Pióro wieczne musi być koniecznie marki Waterman, woda kolońska marki Davidoff, a telefon komórkowy musi być... odpowiedni. Taki jak chociażby Nokia 6260, świetne narzędzie biznesowe, które oferuje najnowocześniejsze rozwiązania i aplikacje w zakresie komunikacji bezprzewodowej, (m.in. funkcję push to talk), pocztę elektroniczną, przeglądarkę dokumentów i prezentacji, łączność w technologii Bluetooth, cyfrowy aparat fotograficzny o rozdzielczości VGA, a wszystko to w obudowie łączącej elegancję z nowatorstwem.

Nokia 6260 to telefon bardzo elastyczny — zarówno pod względem funkcjonalności, jak i budowy. Otwiera się go, aby porozmawiać, składa z ekranem skierowanym na zewnątrz, by skorzystać z Internetu lub aplikacji, obraca się wyświetlacz, aby włączyć aparat fotograficzny, lub zamyka telefon na płasko, by zmieścić go w aktówce. Model Nokia 6260 to przydatne w codziennej pracy narzędzie, które umożliwia szybkie skonsultowanie się ze współpracownikiem, a nawet całą grupą osób. Do stałej dyspozycji jest też poczta elektroniczna, a przeglądarka prezentacji i dokumentów umożliwia wyświetlanie kompatybilnych załączników bezpośrednio na ekranie telefonu. Mechanizm synchronizacji danych pozwala na lokalne lub zdalne aktualizowanie kalendarza, kontaktów i list spraw. Mobilne przeglądarki XHTML i HTML umożliwiają przeglądanie stron internetowych, zapewniając przy tym szybki dostęp do menu, aplikacji oraz funkcji telefonu. W modelu Nokia 6260 zastosowano wymienne karty pamięci MMC, na których można zapisywać załączniki do wiadomości e-mail, zdjęcia, pliki wideo i dokumenty tekstowe. Do urządzenia można również podłączyć klawiaturę Nokia Wireless Keyboard, bezprzewodową, działającą w technologii Bluetooth klawiaturę, znacznie przyspieszającą przesyłanie danych osobistych i wprowadzanie informacji. Podobnie jak telefon Nokia 6260, klawiatura Nokia Wireless Keyboard ma składaną obudowę, co ułatwia przechowywanie i użytkowanie.

Dystrybutor: Nokia Poland
Cena: 2299 zł
www.nokia.pl

Fundatorem nagrody jest NOKIA

DO WYGRANIA

10 toreb sportowych Nokia N-Gage

Czy aparat Nokia 6260 obsługuje technologię Bluetooth?
A. tak
B. nie
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA 12N X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

DO WYGRANIA

3 myszki PocketGrip plus niespodzianki

Czy myszka Pocket Grip była projektowana z myślą o...?
A. kobietach
B. mężczyznach
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA 12K X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Kensington

PocketMouse Grip

Kobieca myszka

Komputerowa myszka to przedmiot tak często używany we współczesnym świecie, że właściwie już go nie zauważamy. Projektanci tych urządzeń cały czas jednak starają się nas zaskakiwać. Jak choćby w przypadku przeznaczonej przede wszystkim dla notebooków myszki Kensington PocketMouse Grip, która - jak zaznaczają jej twórcy - powstawała z myślą o... kobietach. Jej obudowa doskonale pasuje do drobnej damskiej dłoni, a elegancja wykonania ma wzbudzać zazdrość koleżanek... ;-) Stylistyka myszki koresponduje z różnymi drobiazgami z damskiej torebki, takimi jak pióro, etui na wizytówki czy elegancka puderniczka. PocketMouse Grip pracuje w technologii optycznej DiamondEye, zapewniającej szybkie i precyzyjne działanie oraz eliminującej potrzebę pracy na równej powierzchni, jest wyposażona w 3 programowalne przyciski oraz rolkę przewijającą. Myszka PocketMouse występuje również w wersji Pro Wireless działającej w technologii bezprzewodowej.

Dystrybutor: Acco Polska
Cena: 85 zł
www.kensigton.pl

Fundatorem nagrody jest Kensington

Fundatorem nagrody jest CREATIVE

DO WYGRANIA

kamerki Creative WebCam Instant i Live

Czy kamery Creative WebCam obsługują funkcję Time Lapse Video?

A. tak

B. nie

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA 13C X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Creative

WebCam Live! i WebCam

Zostań filmowcem!

Najnowsze kamery internetowe firmy Creative to urządzenia o nazwach WebCam Instant i Live! Obie należą do tej samej rodziny Creative WebCam, ta druga jednak oferuje właściwie dwa razy większe możliwości – niestety za niemal dwa razy większą cenę.

Maksymalna rozdzielczość WebCam Instant to 640 x 480 w przypadku zdjęć i 352 x 288 w przypadku filmów. Dla kamery WebCam Live! te same parametry wynoszą odpowiednio 1024 x 768 i 640 x 480. Obie kamery wykorzystują oprogramowanie Creative WebCam Center, aplikację pozwalającą zmaksymalizować możliwości sprzętu i zoptymalizować jego działanie. Program ten, poza standardowymi opcjami robienia zdjęć i kręcenia filmów, oferuje również detektor ruchu, który zaczyna nagrywać film w momencie, w którym przed obiektywem poruszy się jakiś obiekt. Przydatną opcją jest również możliwość zdalnego monitorowania przez Internet obiektów znajdujących się przed obiektywem – użytkownik może ustawić kamerę tak, by co kilka-, kilkadziesiąt sekund wysyłała na wskazany serwer (FTP lub WWW) aktualne zdjęcie. Ostatnie z ciekawych zastosowań aplikacji Creative WebCam Center to funkcja Time Lapse Video, która pozwala kręcić filmy na podstawie klatek wykonywanych w ustalonych odstępach czasu. W ten sposób możemy np. stworzyć filmik obrazujący kilka dni z życia kwiatu.

Dystrybutor: Creative Labs
Cena: 135 zł (Instant), 235 zł (Live)
www.creative.pl

DO WYGRANIA

5 joysticków Cyborg Evo

Czy joystick Cyborg Evo Wireless obsługuje technologię bezprzewodową?

A. tak

B. nie

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA 13S X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

>>>**Detal**: wytrzymałe baterie alkaliczne gwarantują ponad 50 godzin grania.

Saitek

Cyborg Evo Wireless

Profesjonalne granie

To rzecz dla zawodowców, zbyt doskonała dla „niedzielnych" graczy – Cyborg Evo Wireless to bezprzewodowy joystick, który posiada wszystkie cechy uznanej marki Cyborg Evo, a jednocześnie wykorzystuje technologię komunikacji bezprzewodowej, by uczynić granie jeszcze łatwiejszym i wygodniejszym.

Marka Cyborg Evo to synonim najwyższej funkcjonalności. Joysticki z tej serii wyposażone są w nadzwyczaj precyzyjny drążek, pięć podstawowych przycisków Fire i kilka dodatkowych przycisków, do których można przypisać dowolne funkcje gry, przepustnicę, 8-kierunkowy przełącznik POV, spust z opcją „ognia ciągłego" (auto-fire). Joystick ten można ustawić tak, by był wygodny w użyciu zarówno dla prawo-, jak i leworęcznych graczy, poza tym posiada 3 pozycje regulowania podpórki na dłoń. Zastosowana w modelu wireless technologia bezprzewodowa daje możliwość swobodnego grania w odległości nawet 10 metrów od komputera. Grać? Grać! Na co jeszcze czekasz?

Dystrybutor: Karuma
Cena: 299 zł
www.saitek.pl

Epson

Stylus Photo R300

Zdjęcia bez komputera

Drukarka Epson Stylus Photo R300 to zintegrowany system drukowania zdjęć przydatny wszystkim użytkownikom aparatów cyfrowych. Drukarka ta łączy jakość drukowania zdjęć w doskonałej 6-kolorowej technologii, z jakiej firma Epson jest znana, ze swobodą drukowania bezpośrednio z aparatów cyfrowych, kart pamięci, a nawet urządzeń bezprzewodowych. Urządzenie to gwarantuje wysoką jakość zdjęć w rozdzielczości zoptymalizowanej do 5760 dpi, jest wyposażone w 6 osobnych wkładów atramentowych w celu zwiększenia jakości i oszczędności, umożliwia drukowanie zdjęć bez marginesów, obsługuje 9 standardów kart pamięci (Compact Flash I & II, xD-Picture Card, Smartmedia, SD Memory Card, MultiMediaCard, Memory Stick/Pro, IBM Microdrive, Magic Gate, Memory Stick), a także druk bezpośrednio z urządzeń wykorzystujących technologię Bluetooth (przez dodatkowy adapter).

Dystrybutor: Epson
Cena: 696 zł
www.epson.pl

DO WYGRANIA

drukarka Epson R300

Czy drukarka Epson R300 wykorzystuje 8 osobnych wkładów atramentowych?

A. tak

B. nie

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA 13E X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Fundatorem nagrody jest EPSON

DO WYGRANIA

odtwarzacz mp3 Mega Stick 256

Przekątna ekranu MEGA View 561wynosi ...?
A 1,5 cm
B 3,5 cala
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA 14M X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

MSI

MEGA View 561

Cyfrowy przyjaciel

Firma MSI, znana przede wszystkim z produkcji płyt głównych oraz kart grafiki, od jakiegoś czasu zadziwia i zaskakuje nowymi, oryginalnymi produktami. Po małych komputerkach MEGA PC z wyświetlaczem i serii niezwykle małych notebooków (której częścią jest też model MSI S250, opisywany w dodatku), firma proponuje linię urządzeń klasy CE (consumer electronics) - połączenie odtwarzaczy MP3, z masą ciekawych funkcji. MEGA View 561 jest przedstawicielem tej właśnie grupy. Liczba funkcji i możliwości jakie oferuje, czyni go gadżetem prawdziwie wszechstronnym.

MEGA View 561 to zgrabne urządzenie mieszczące się w dłoni, z wbudowanym 3.5 calowym kolorowym ekranikiem, 20 GB dyskiem twardym na pokładzie (do którego dostaniemy się przez szybki interfejs USB 2.0). Dzięki temu gwarantuje pełną swobodę w oglądaniu filmów DivX, przeglądaniu zdjęć i plików graficznych (np. komiksów), słuchaniu radia, umożliwia też załadowanie całej dyskografii plików MP3. Urządzenie posiada także funkcje dyktafonu, przyda się więc do nagrywania wykładów, lekcji i propozycji korupcyjnych. A więc – super-gadżet dla całej rodziny!

Dystrybutor: MSI
Cena: 1699 zł
www.msi-polska.pl

Fundatorem nagrody jest MSI

DO WYGRANIA

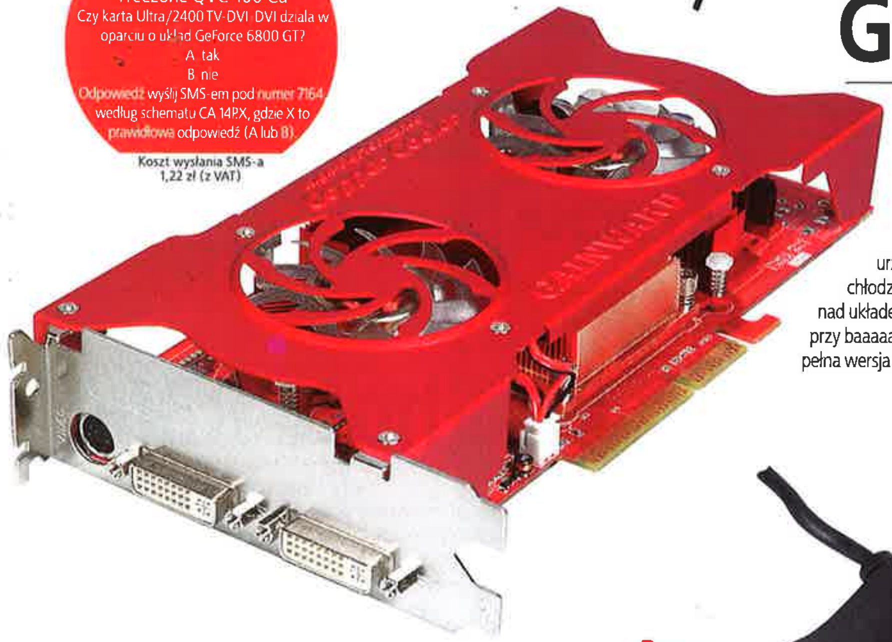
3 coolery Pentagram Freezone QVC-100 Cu

Czy karta Ultra/2400 TV-DVI-DVI działa w oparciu o układ GeForce 6800 GT?
A tak
B nie
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA 14P.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Gainward

Ultra/2400 TV-DVI-DVI Golden Sample



Karta graficznie stuningowana

Gainward Ultra/2400 TV-DVI-DVI Golden Sample to karta graficzna, która wykorzystuje układ Nvidia GeForce 6800 GT w urządzeniu o przeprojektowanej strukturze płyty z unikatowym systemem chłodzenia. Standardowe zegary układu graficznego taktowane 350/1000 MHz są przyspieszone do wartości 400/1100 MHz. By urządzenie za bardzo się nie przegrzewało, zastosowano w nim system chłodzenia, który wykorzystuje trzy radiatory (dwa nad układami pamięci, jeden nad układem graficznym). Taka konstrukcja zapewnia bezpieczną pracę urządzenia przy baaaaardzo dużej prędkości działania. Ciekawym dodatkiem do zestawu jest pełna wersja gry DOOM 3, dodawana do każdego pudełka z kartą.

Dystrybutor: Multimedia Vision
Cena: 2345 zł
www.mmv.pl

>>> **Detal**: czułość myszki wynosi aż 1600 dpi.

Razer

Diamondback

Mysz wyczynowa

Myszka Razer Diamondback to następca poprzedniego modelu tej firmy, opatrzonego nazwą Viper. Już poprzedni model myszki Razer został uznany przez graczy za najbardziej zabójcze narzędzie w grach FPP, profesjonalny sprzęt dla sieciowych wymiataczy – i to mimo kilku zauważalnych wad. Diamondback pozbawiony jest niedociągnięć przeciwnika i tym samym staje się idealnym urządzeniem kontrolnym dla wszystkich graczy poważnie traktujących swoje „rzemiosło".

W modelu Diamondback poprawiono czułość myszy, usunięto też najbardziej denerwującą wadę Vipera, czyli efekt wstecznej akceleracji (kursor szalał przy szybkich i długich ruchach). Poprawiono ergonomikę przycisków, są one większe i lepiej wyprofilowane, a obudowa myszki została wydłużona. Diamondback to myszka, która posiada aż siedem (!!!) przycisków, w tym dwa kołyskowe umieszczone u dołu i po obydwu stronach urządzenia.

Dystrybutor: Multimedia Vision
Cena: 220 zł (brutto)
www.razer.pl

DO WYGRANIA

myszka Razer Diamondback

Czułość myszki Razer Diamondback wynosi ...?
A 1600 punktów na cal
B 1600 wzruszeń na minutę
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164, według schematu CA 14R X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)

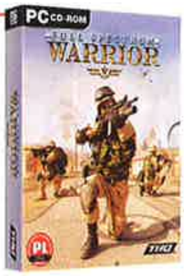
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Fundatorem nagrody jest MULTIMEDIA VISION®

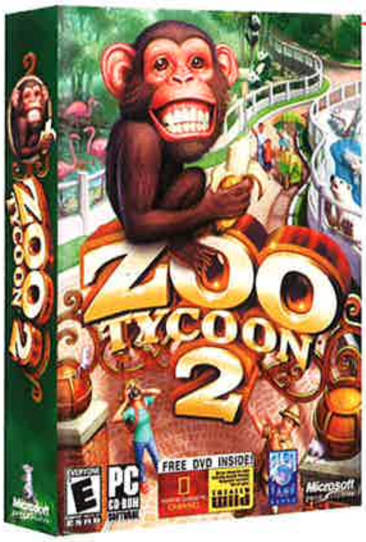
Gry pod choinkę

Święta Bożego Narodzenia to ten czas, kiedy gracze mogą wreszcie poświęcić się swojej pasji – zazwyczaj nie ma wtedy zbyt wielu obowiązków, a gier aż nadmiar. Oto krótkie przedstawienie tego, w co warto zagrać podczas tegorocznej Gwiazdki.

FULL SPECTRUM WARRIOR
Doskonała symulacja współczesnego pola walki, wzorowana na programach używanych przez amerykańskie wojsko.

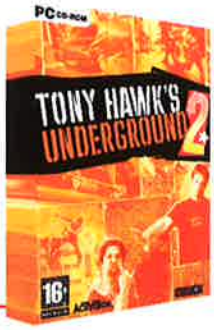


ARMIES OF EXIGO
Przebój! Gra strategiczna wyprodukowana przez Węgrów, a wydawana przez koncern Electronic Arts. Duża złożoność rozgrywki, intuicyjne sterowanie i świeże pomysły!



ZOO TYCOON 2
Zostań kierownikiem ZOO! Wspaniała zabawa nie tylko dla najmłodszych – ale to przede wszystkim oni docenią walory edukacyjne programu.

WORMS FORTS: OBLĘŻENIE
Zabawna kontynuacja kultowej serii gier o baaardzo wojowniczych robakach. Tym razem dodano fortyfikacje!

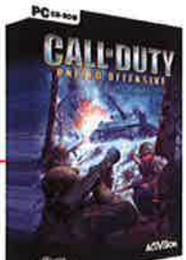


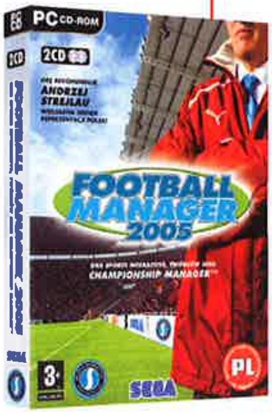
TONY HAWKS UNDERGROUND 2 PC PL
Najnowsza część deskorolkowych gier Tony'ego Hawka – jednocześnie najbardziej rozbudowana i zwariowana w całej serii. Nie trzeba jeździć na desce, by pokochać ten tytuł.

ROLLERCOASTER TYCOON 3
Poważny tycoon o "lekkiej" tematyce. Wciel się w role szefa wesołego miasteczka i spraw, by wszyscy chcieli odwiedzić twój park rozrywki!

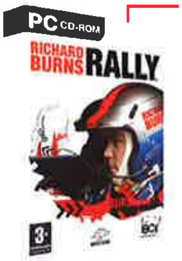
FOOTBALL MANAGER 2005
Niezwykle złożony menedżer piłkarski – zawiera dane tysięcy zawodników i klubów, daje ogromne możliwości taktyczne. Dziecko twórców gry Championship Manager!!!

INIEMAMOCNI
(THE INCREDIBLES)
Zręcznościówka oparata na motywach hitowego filmu animowanego firmy Pixar. Lubiani (już) bohaterowie, ten sam perfidny humor!



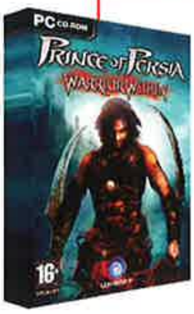


CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE PC PL
Dodatek do wojennego FPS-a Call Of Duty jeszcze lepszy od wersji podstawowej – tym razem walczymy w Ardenach, Holandii, na Sycylii i pod Kurskiem.



RICHARD BURNS RALLY PC PL
Najbardziej realistyczne wyścigi samochodowe przeznaczone dla doświadczonych kierowców. Uwaga – zawiera specjalną szkółkę rajdowej jazdy.

MEN OF VALOR
Gra twórców MOH: Allied Assault, osadzona w realiach konfliktu wietnamskiego. Wejdź do piekła w dżungli i… przeżyj!



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
Nowa część doskonałej gry Prince of Perisa: Piaski Czasu, tym razem bardziej mroczna i ostra niż poprzedniczka. To na pewno najlepsza zręcznościówka roku na PC i trzeba ją znać.

MYST IV: OBJAWIENIE
Najlepsza część legendarnej już serii przygodówek. Pierwsza gra cyklu zrewolucjonizowała gatunek, ta zajmie ci wszystkie zimowe wieczory!

KOHAN II: KINGS OF WAR
Oryginalna gra strategiczna rozgrywana w czasie rzeczywistym. Realia fantasy, ciekawy sposób zarządzania surowcami i jednostkami – polecamy strategom!

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
Nielegalne wyścigi ulicami miast, w których każdy może wziąć udział. Luźna struktura rozgrywki, świetna grafika, ogromne prędkości. Gaz do dechy!

MEDAL OF HONOR: WOJNA NA PACYFIKU
Twórcy serii MOH przenoszą nas tym razem na front wojny amerykańsko-japońskiej. Niesamowity klimat, znane z historii bitwy (Pearl Harbor, Guadalcanal), duża grywalność.

WŁADCA PIERŚCIENI: BITWA O ŚRÓDZIEMIE
Spektakularna pod względem oprawy audio-wideo gra strategiczna wykorzystująca fabularne motywy trylogii Tolkiena. Wyjątkowa gra, na którą czekali fani Władcy Pierścieni!

HALF-LIFE 2
Wreszcie! Po bardzo długim okresie oczekiwania dostaliśmy kontynuację najlepszego FPS-a lat 90. Mówiąc krótko- REWELACJA!!!

FIFA 2005
Najnowsza odsłona piłkarskiej gry EA Sports to jednocześnie najlepsza jej edycja od lat. Przejmij kontrolę nad naszymi „orłami" i pokaż światu, jak się gra!

Do wygrania ponad 100 nagród

Cooler Pentagram Freezone QVC-100CU

patrz strona 14

Razer Diamondback

patrz strona 08

Władca Pierścieni: Powrót Króla

DO WYGRANIA

5 zestawów gier z firmy Cenega – Myst IV, Prince of Persia 2, Kohan II.
Podtytuł gry Myst IV brzmi ...?
A. Rewelcja
B. Objawienie
Odpowiedź wyślij SMS-em na numer 7164, według schematu CA 16CN X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Fundatorem nagrody jest CENEGA

Epson PictureMate

patrz strona 10

patrz strona 09

Zestawy klocków Lego

patrz strona 05, 07

Audioline WT 50V

Doro 850 Colour

Nintendo Game Cube z dodatkiem Donkey Konga

patrz strona 10

Fundatorem nagrody jest CD Projekt

DO WYGRANIA

5 zestawów gier z firmy CD Projekt – Full Spectrum Warrior, Worms Forts Oblężenie, Zoo Tycoon 2, Football Manager 2005, Iniemamocni.
W grze Zoo Tycoon 2 kierujemy ...?
A. szkołą podstawową
B. ogrodem zoologicznym
Odpowiedź wyślij SMS-em na numer 7164, według schematu CA 16CD X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

patrz strona 02, 09

2 telefony Nokia N-Gage

Fundatorem nagrody jest LEM

DO WYGRANIA

5 zestawów gier z firmy LEM z gadżetami (m.in. Tony Hawk's Underground 2, Call of Duty: Deluxe, Richard Burns Rally)
W grze Richard Burns Rally jeździmy ...?
A. samochodem rajdowym
B. turbo-deskorolką
Odpowiedź wyślij SMS-em na numer 7164, według schematu CA 16LM X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

2 Multimedialne Breloki Key 019

patrz strona 02, 04

patrz strona 06

Pentagram Photon 484

patrz strona 07

I-Trigue 3600

patrz strona 08

2 szt. Z-Cyber Torpedo

Zestawy figurek

patrz strona 11

patrz strona 10

Nośniki danych Freecom

DO WYGRANIA

5 zestawów gadżetów z EA Polska (piórniki The Sims 2, kubki FIFA 2005, nakładki na skrzynię biegów NFS: Underground 2)
FIFA 2005 to symulacja gry w ...?
A. koszykówkę
B. piłkę nożną
Odpowiedź wyślij SMS-em na numer 7164, według schematu CA 16EA X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

Fundatorem nagrody jest EA

Fundatorem nagrody jest NICOLAS GAMES

DO WYGRANIA

Do wygrania 5 gier Half-Life 2
Głównym bohaterem gry jest ...?
A. Sam Fisher
B. Gordon Freeman
Odpowiedź wyślij SMS-em na numer 7164, według schematu CA 16NG X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT)

patrz strona 06

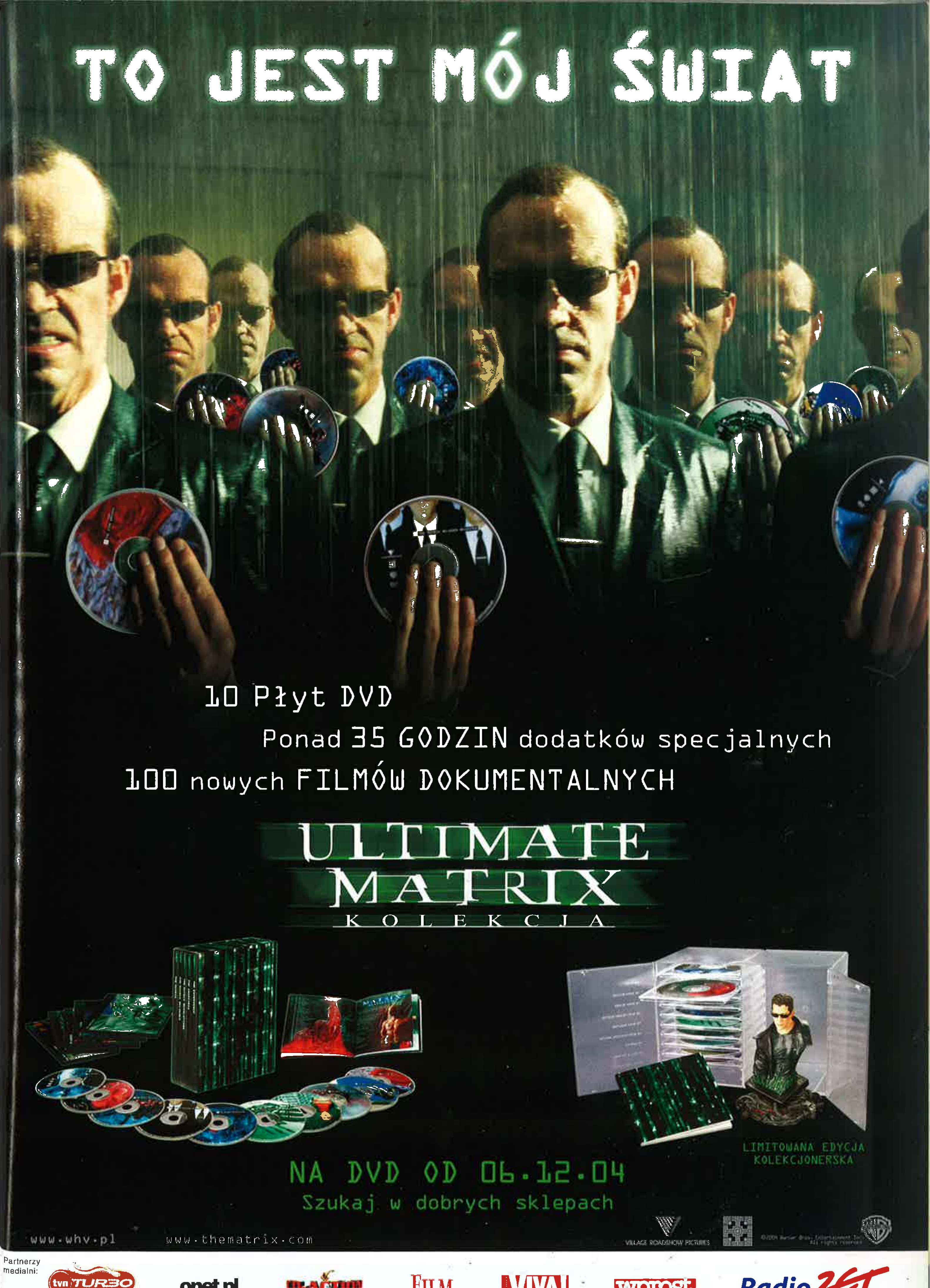
Creative Zen Micro

MP3 Mega Stick 256

patrz strona 14

patrz strona 05

płyta główna MSI K8N Neo 2 Platinum + karta grafiki NX 6600-TD 128


TO JEST MÓJ ŚWIAT
10 Płyt DVD
Ponad 35 GODZIN dodatków specjalnych
100 nowych FILMÓW DOKUMENTALNYCH
ULTIMATE
MATRIX
KOLEKCJA
LIMITOWANA EDYCJA
KOLEKCJONERSKA
NA DVD OD 06.12.04
Szukaj w dobrych sklepach
www.whv.pl
www.thematrix.com
VILLAGE ROADSHOW PICTURES
Partnerzy
medialni:

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Ave!

Tradycyjnie już zapraszamy do lektury tego, co wypichciła redakcja CDA (we współpracy z JoeMonster.org). Uważajcie tylko – niektóre teksty mogą was doprowadzić do utraty kontroli nad funkcjami fizjologicznymi organizmu... Zostaliście ostrzeżeni!

Windows support dla statków wojennych

Anglicy też nie lubią Windows i wyśmiewają go na swój angielski sposób. Dostaliśmy takie oto nagranie rozmowy z ich Marynarki Wojennej.

Windows support: Dziękuję za telefon. Dodzwoniłeś się do pomocy telefonicznej Microsoft Windows dla statków wojennych. Gdzie chcesz się dziś wysadzić?

Komandor: Mówi komandor Nelson z HMS Excel. Jesteśmy atakowani, a nasz komputer pokładowy się wieszał!

Windows support: Rozumiem. Czy siedzi Pan teraz przed komputerem?

Komandor: Tak. Oprócz tego nasz System Zarządzania Walką twierdzi, że potrzebujemy innych driverów dla naszych rakiet!

Windows support: OK. Czy może Pan kliknąć Start na pasku?

Komandor: Start, tak...

Windows support: Proszę wybrać Mój Statek Wojenny...

Komandor: On chce moje hasło do poczty!

Windows support: OK. Proszę je wpisać. Teraz proszę otworzyć program Microsoft Samodestrukcja Panel i kliknąć Właściwości Obrony.

Komandor: Aha. Mam.

Windows support: Proszę wybrać „Wszyscy zginiemy".

Komandor: Co?!

Windows support: Proszę się nie martwić. To jest jeszcze do końca niedopracowane. Zmienimy to wkrótce.

Komandor: Na litość boską! Mam teraz takie dziwne okienko z pytaniem.

Windows support: Jak brzmi pytanie?

Komandor: Brzmi: „nie masz uprawnień administracyjnych. Czy nie chcesz kontynuować"? I jest pięć przycisków. Dwa z nich z napisem OK, jeden Cancel, jeden „NieNieTakNie" i ostatni „Skopiuj rakietę na cel".

Windows support: Dobra. Proszę przytrzymać Alt podczas wybierania ostatniej opcji. Wtedy pojawi się nowe okienko z pocztą. Proszę podczepić do niego rakietę, nacisnąć wyślij i „Opróżnij luk", zoptymalizować odbiorcę i wybrać „Formatuj bronie" z menu „Narzędzia". A potem zrestartować statek.

Komandor: Nie możemy tego zrobić. Za każdym razem, jak restartujemy statek odpala ze wszystkich luf i daje komunikat „Microsoft oczekuje, że każdy członek załogi naciśnie Ctrl Alt Del"! (*)

Windows support: Aaa, nie zainstalował Pan jeszcze Service Packa 7?

Komandor: Service pack 7? Service Pack 7?! Do jasnej cholery! To jest Statek Wojenny Jej Królewskiej Mości podczas ataku, a nie jakaś cholerna prezentacja w Power Poincie!

Windows support: I tak będzie Pan musiał ją zainstalować później. To zajmie tylko chwilkę. Ma Pan stałe połączenie z Internetem?

Komandor: Słuchaj no Pan! Mówiłem już, że to Statek Wojenny Jej Królewskiej Mości! Oczywiście, że nie mamy stałego połączenia. Będę musiał się rozłączyć, by odpalić te cholerne rakiety!

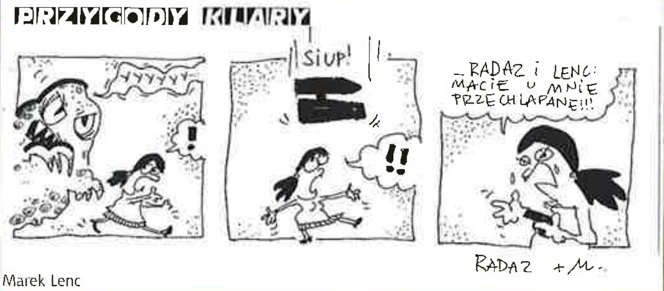
Windows support: W takim razie bardzo dziękuję za telefon na naszą specjalną linię [brzdęk!].

Komandor: Tak, tak, zamknij się, palancie! Dobra, załoga przygotować się do wystrzelenia... Nieeee...

Koniec nagrania

(*) nawiązanie do słynnej wypowiedzi admirała Nelsona pod Trafalgarem „Anglia oczekuje, że każdy marynarz spełni dziś swój obowiązek"

translated by Kozak/JoeMonster.org



Marek Lenc

Bajka o Czerwonym Kapturku dla nieco starszych dzieci

Czerwony Kapturek szedł leśną drogą do babci. Podśpiewywał sobie, ale nie dlatego, że było mu szczególnie wesoło, a raczej dla dodania odwagi - BAŁ SIĘ WILKA! Taki wilk potrafi dobrze dopiec - zwłaszcza na starość - nawet schylić się nie można, jak się za młodu zbyt długo przesiadywało na zimnych kamieniach...

Szedł zatem Czerwony Kapturek przez las - słoneczko przypiekało, aż trawa na polanie zwijała się z pełnym wyrzutu skwierczeniem. Koszyczek z wiktuałami był cholernie ciężki, więc spod Czerwonego Kapturka gęsto płynęły krople potu, które obcierał batystową chusteczką z kunsztownie wyhaftowanym monogramem. Dostał ją w prezencie - babcia lubiła haftować po imprezach.

Ptaszki bezsensownie ćwierkały nie dostrzegając ciężaru egzystencji. Koniki polne z tętentem ganiały pod trawą za klaczami polnymi - ot, ruja i poróbstwo... Lecz Czerwony Kapturek tego nie widział - a gdyby nawet zobaczył i tak by nie zrozumiał - był za mały - dorośnie, to zrozumie. Muchy... ale dajmy spokój muchom! Nie mają one żadnego znaczenia dla fabuły rozwijającej się raźnym truchtem i potykającej tu i ówdzie o korzenie, w miarę jak Czerwony Kapturek zbliżał się do polanki, na skraju której stał domek babci. Czerwony Kapturek wstąpił na działo, to jest - przepraszam - na ganek i pociągnął sznur od dzwonka. Rozległo się dyskretne pukanie, na które nieco zachrypnięty baryton... babci, odpowiedział „proszę". Czerwony Kapturek nacisnął klamkę i wszedł.

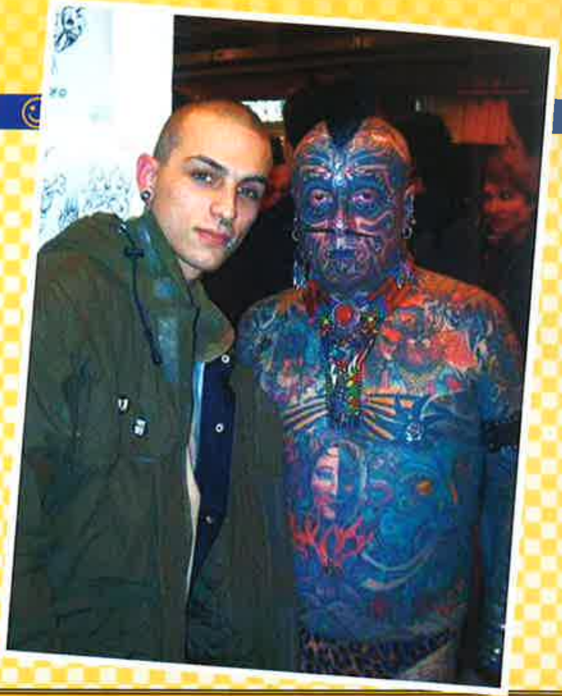
W środku panował półmrok, niemniej jednak Kapturek mógł zauważyć, że spoczywająca w kuszącej pozie na kozetce... babcia, przygląda mu się badawczo.

- Co ci się stało w głowę, Czerwony Kapturku? - zapytała.
- Potknęłam się o korzeń - objaśnił Kapturek. Dałam czołem w pień... ale babciu, dlaczego masz takie duże oczy?
- Byłam u okulisty i zakropili mi atropinę - odpowiedziała babcia - czy naprawdę musimy przerabiać tekst w całości?
- Cóż, chyba nie - odparł Czerwony Kapturek - i tak wszyscy znają to już na pamięć. Jesteś więc wilkiem, nieprawdaż?
- Niesamowite, Holmesie! Jak na to wpadłeś? - ironizował wilk.
- Elementarne - babcia nie stosuje wody po goleniu - rzekł Czerwony Kapturek.
- Chyba powinnaś użyć czasu przeszłego - rzucił od niechcenia wilk.

W domku jakby pomroczniało....

- Ty, ją naprawdę... tego... - zająknął się Czerwony Kapturek.

PRZYGODY KLARY



- Nie... - sprostował z niesmakiem wilk - Ja ją zjadłem!

Nastała minuta ciszy.

- I co. Boisz się mnie, dziewczynko? - zapytał wreszcie wilk.
- Niebardzo - odpowiedział Czerwony Kapturek. Sądząc zresztą po śladach walki, jaką musiałeś stoczyć z babcią, jesteś cienki. Jak barszcz z uszkami.

Rzeczywiście - w pokoju walały się zmiecione niedbale pod ścianę połamane sprzęty, zgruchotane naczynia, a nawet dwa kawałki marmuru, które wyglądały jak Wenus z Milo.

Wilk poczuł się dotknięty...

- Ja cienki?! - wrzasnął, aż daszek chaty wzleciał nieco w górę - Poczekaj chwilę, a zaczniesz się bać!

To rzekłszy, zerwał się z kozetki, natężył nad Czerwonym Kapturkiem i wyciągnął ku niemu pazurzaste łapska.

- Powinieneś zrobić sobie manicure - zauważył Kapturek - a poza tym co z ostatnim życzeniem?

- Życzeniem? Moim życzeniem jest cię pożreć i na pewno nie będzie ono ostatnie - wilk wyraźnie nie wykazał się wystarczająco wysokim poziomem intelektualnym.

- Ostatnim przedśmiertelnym życzeniem - wyjaśnił cierpliwie Kapturek - to znaczy moim życzeniem, bo przypuszczam, że ja tego żarcia nie przeżyję.

Wilk przyhamował i zastanowił się.

- No, niech będzie - zezwolił ostatecznie.

- Chodź więc ze mną...

Czerwony Kapturek skierował się do drzwi. Wilk szedł za nim przez klomby aż do pniaka drzewa zwalonego przez wichurę, na którym babcia lubiła była... ale spuśćmy na to zasłonę niepamięci. Czerwony Kapturek zatrzymał się przy pieńku i zwrócił do wilka:

- Czy mógłbyś pochylić się nieco i oprzeć głowę o ten kloc?
- Twoje życzenie jest dla mnie rozkazem - wilk zarechotał basowo, jakby udał mu się świetny dowcip, po czym przykląkł dwornie na jedno kolano i spełnił prośbę Kapturka.

Na dodatek przymknął oczy, jakby do drzemki, do której - trzeba przyznać - owe sielskie letnie popołudnie nastrajało w sposób wyjątkowy...

Na to Czerwony Kapturek splunął w garście, zatarł ręce i ze zręcznością ekwilibrysty albo prestidigitatora... ale chwileczkę - skąd niby taka mała dziewczynka miałaby znać takie słowa... Zatem z właściwą sobie zręcznością wydobył z koszyczka wielki topór i za jednym ciosem uciął bestii kosmaty łeb.

Ptaszki na chwilę przestały ćwierkać, a cały wszechświat zatrzymał bieg. Następnie Czerwony Kapturek zachichotał złowieszczo i fachowym ruchem, dwoma palcami starł juchę z ostrza...

- Głupek - rzucił w stronę resztek wilka - A NIBY DLACZEGO NOSZĘ CZERWONY KAPTUREK??!!

bajka napisana przez ś.p. Tomka Beksińskiego

Wpadki komentatorów

...Bardzo precyzyjne wybicie na oślep!

Cały peleton wpada na ostatni finisz, trzymając się Zapały.

W kasku 12 z numerem niebieskim...

Manchester to taka drużyna, która przegrywając 0:3, potrafi wygrać 5:2.

Hannawald eksplodował na stoku.

Komentator Canal+ mówi do młodego obrońcy, który miał zadebiutować w meczu I ligi: „Pana idolem jest Piotr Reiss i czy chciałby go pan dzisiaj pokryć".

Wspaniały serw Polaka, chociaż nie trafił w piłeczkę!

I Filipińczyk Mendoza. Ma takie nietypowe łacińskie nazwisko.

Jednocześnie dotknęli ściany... Brytyjczyk uczynił to szybciej!

Te chorągiewki fruwają na twarz zawodnikom...

To ranne wstawanie dwa razy dziennie...

Aj, znakomity początek, prawie półfalstart!

W tej dyscyplinie Jamajka straciła prymat i jakby też dziewictwo.

Dach stadionu, projektowany przez hiszpańskiego architekta Calatravę, który znajduje się ponad stadionem.

Maszeruje Cypr - Grecy witają oklaskami. Nie dzieje się tam najlepiej, ale ostatnio wykonano kilka gestów pokojowych. Wyspę nawiedziły trzęsienie ziemi, huragan itd.

Jedną z zawodniczek w reprezentacji Afganistanu jest kobieta.

Oni mają takie piękne czerwone rowery... Jak byłem mały, marzyłem, by mieć taki czerwony rower...

Zawodnicy dojadą na końcową metę.

Zawodnik wyszedł do walki bardzo spięty, choć może rozluźniony.

Czasem musi przytyć, czasem zrzucić wagę, a jak wiadomo - zrzucanie wagi w Korei Północnej nie jest trudne.

A na deser wpadka z gazety...

„Żołnierze oddali salwę HORMONALNĄ nad Grobem Nieznanego Żołnierza...".

PRZYGODY KLARY

Przestępczość (nie) zorganizowana

◆ Specjaliści z Maui stwierdzili, że przyczyną pożaru i spłonięcia domu wartego 127 000 $ było... zwarcie w świeżo zamontowanym alarmie przeciwpożarowym. Właściciel tak to skomentował:
- Jest gorzej niż w zeszłym roku, kiedy to ktoś włamał się do mojego domu i ukradł mi system antywłamaniowy...

◆ W 1976 r. pewien mężczyzna chciał porwać samolot. Wstał z siedzenia, wyjął pistolet, wziął stewardessę jako zakładniczkę i krzyknął:
- Zawracamy do Detroit!
- Ale my już lecimy do Detroit - odpowiedziała przerażona stewardessa.
- Aaa... to dobrze... - powiedział facet, po czym z powrotem usiadł w fotelu. Ponieważ zachowywał się spokojnie - zgarnięto go dopiero na lotnisku...

◆ Trzech mężczyzn zdecydowało się obrabować The Royal Bank of Scotland, ale niestety utknęli w obrotowych drzwiach banku. Oczywiście personel banku szybko uwolnił niedoszłych rabusiów (jeszcze wtedy nie zdawali sobie sprawy, komu pomagają). Niedoszli przestępcy zmieszali się, przeprosili za kłopot i wyszli z banku. Po piętnastu minutach wrócili i oznajmili, że chcą 5000 funtów. Główny kasjer myślał, że to wygłup i zaczął się śmiać - podobnie jak reszta personelu. Wtedy jeden z porywaczy przeskoczył przez kontuar i... skręcił sobie kostkę, co uniemożliwiło mu ucieczkę. Drugi widząc, co się dzieje, zaczął uciekać i znowu zaklinował się w drzwiach...

Autentyki

- Jakie macie autka? Ja jeżdżę dżipem Liberty Renegade, 3.7L, 220 KM... Strasznie go lubię.
- Ja jeżdżę furmanką, ale wypas!
- Autobusem 513.
- A ja Fiatem 126p Elegance Super Hit Extra 0,6 l 20 KM 1978 r.
- Trabant 601 Limousine, 0,6 l model 84 (chromowane zderzaki, elektroniczny zapłon i wakuometr) PS Ciekawe, czy ten burak od dżipa wie, co to jest wakuometr?
- Po co ci przy zweitakcie wakuometr??
- GSX-R 1000. Podskakujesz?
- Syrena 105 i się chowasz!
- A ja sobie pomykam na prosiaku na oklep.
- A macie podłączone kierownice czy sterujecie klawiaturą?

CV - Cytaty Vesoło

Pisanie CV jest trudne. Zrozumienie ich - trudne. A wybranie z całego stosu tej najlepszej osoby... sami wiecie. Oto kilka przykładów:

Ukończyłem szkołę ze średnią w pierwszych 66% mojej klasy.
Zamężna, osiem dzieci, preferuję pracę w terenie.
Cel: Aby moje umiejętności wzrastały z etyką.
Zdolności: Psianie na maszynie.
Zdolności: doświadczona z wieloma urządzeniami biurowymi i robię wspaniałą kawę.
Jem komputery na śniadanie.
Zużyłem mnóstwo aplikacji komputerowych.
Powód odejścia z wcześniejszej pracy: wyrzucony, by dziewczyna wiceprezesa mogła ukraść mi pracę.
Doświadczenie zawodowe: samozatrudnienie – totalne fiasko!
Jestem dobermanem, jeśli chodzi o analizy.
Lubię wślizgiwać się za ladę i sprawdzać temperaturę jedzenia.
Powód odejścia z wcześniejszej pracy: Właściciel nadał nowe znaczenie słowu paranoja.
Moja bezwzględność czasem terroryzuje kompetencje i może urazić.
Uwielbiam tańczyć i wydawać przyjęcia.
Potrafię szybko pisać 25 słów na minutę.
Powód odejścia z wcześniejszej pracy: Łapanie przestępców dla nagrody było w moim stanie nielegalne.
Jestem królikiem maszynopisania.
Edukacja: Koledż, Wrzesień 1880-Maj 1984.
Cel na najbliższe 10 lat: Znieść podatki i zniszczyć system fiskalny.
Poszukuję wyzwań dla mojego ciała i duszy, bo te dwa są nierozłączne.
Zdolności interpersonalne: Niesamowity pracownik; elastyczny 24 godziny na dzień, siedem dni w tygodniu, 365 dni w roku.
Doświadczenie w liczeniu ludzi. Potrafię także stanąć na głowie!!
Doświadczenie zawodowe: Udział w badaniu fal mózgowych 1879-1981.
Osobiste: Żonaty przez 20 lat, współwłaściciel domu razem z firmą kredytową.
Praktykowałem dwa lata niemieckiego, ale wiele słów nie nadaje się do biznesu.
Statystyki wykładów: największa publiczność: 1.351. Owacje na stojąco: 5. Ilość pytań z sali: 30.
Zainteresowania: Lubię ćwiczyć w wolnym czasie. Słucham muzyki i kupuję w nowych miejscach.
Osiągnięcia: Ukończyłem 11 lat ogólniaka.
Doskonała pamięć, duże zdolności matematyczne, wspaniała pamięć, dobre zdolności zarządzania i duże zdolności matematyczne.
Cele osobiste: Zbudować lepiankę z błota z moim teściem.

Translated by Kozak/JoeMonster.org

PRZYGODY KLARY

Marek Lenc

Ponoć autentyczne prośby do Boga...

...które ludzie zamieszczają na pewnej stronie internetowej

* Panie!!! Nie wiem dlaczego, ale nie wyświetliłeś mojej prośby, więc pisze jeszcze raz, chciałbym nie przegrać trzech zakładów, bo wyjdę na głupka; tylko o to Cię proszę, no i jeszcze o to, abym nie miał 2 na świadectwie i bym dobrze grał w piłkę!!!

* Panie Boże, spraw, abym łatwo znajdował cracki w Sieci i nie łapał wirusów.

* Chciałbym, aby Gryf Słupsk zdobył mistrzostwo Polski w piłce nożnej i by Arka Gdynia spadła do C klasy.

* Panie Boże, chcę wygrać jakomś kasę w totku. Z góry dzięki. Pozdrawiam, Michał

* Panie Boże, proszę o mało, a mianowicie o merca, ładny domek - nie za duży, jakieś 500 m kw., fajną pracę tak za 20 tys. miesięcznie i o nowe serce i fajną dziewczynę i bym żył wiecznie. „Amen".

* Panie, błagam... pragnę zdać pozytywnie maturę i jakieś porządne studia i mieć stałą dobrze opłacaną pracę... no i jeszcze Radeona 9800 na jutro. :D Jak da radę...

* Panie, spraw, bym nie dostał powyżej 8 miesięcy.

* Panie Boże, chcę, by Michał Wiśniewski zmienił płeć!!! Z góry dziękuję.

* Proszę Cię, Ojcze, abyś zainterweniował Tam–Gdzie–Tylko-Ty-Potrafisz i zrobił coś w kwestii uruchomienia monitoringu Internetu celem wyplenienia zeń wszelkich głupot, jakie na domenach spotykam. Z góry dziękuję. „Amen".

* Proszę Cię, by Marcin - mój kumpel, miał jak najwięcej fragów w AAO i by zdobył zdolność do unikania kul wroga.

* Proszę o dobrą żonę, co by gotowała, prała, sprzątała i tańczyła. Chciałbym spędzić większość mojego życia w dobrym towarzystwie. A ja obiecuję - będę wynosił śmieci.

* Proszę, aby wino nadal smakowało, o pokój na świecie i by Kwaśniewska przegrała wybory.

* Brak mi słów, o co prosić.

* Żeby ludzi piszących głupoty popieściło...

I chyba ta ostatnia prośba powinna być wysłuchana...

Nakarm
swój sprzęt!
GP®
GP PowerBank Travel
2300
GP PowerBank® to Twój dostawca energii.
To małe, zmyślne urządzenie, dzięki któremu możesz realizować swoje pasje. To swoboda klikania, pstrykania, słuchania, gadania – pełen luz! Twój sprzęt będzie zawsze gotowy do działania. Korzystaj z naszej technologii i nie przerywaj sobie. GP nakarmi Twój sprzęt!
Zastosowanie akumulatorów:
przenośne odtwarzacze CD, MD i MP3
zdalnie sterowane zabawki, przenośne gry elektroniczne
cyfrowe aparaty fotograficzne, Walkie-Talkie
palmtopy, latarki, radiomagnetofony, dyktafony cyfrowe
myszy i klawiatury bezprzewodowe
przenośny sprzęt AGD, telefony bezprzewodowe
elektronarzędzia przenośne
GP POWERBANK®
Energia w zasięgu
GP BATTERY (POLAND) SPÓŁKA Z O.O., ul. Słowicza 19
02-170 Warszawa, tel. (48) 22 868 04 90, fax (48) 22 846 75 35
e-mail: gpbp@gpbattery.com.pl

XIII numer

SŁAWEK „SLIP" LIPOWSKI, E-MAIL: SLIP@CDACTION.PL

ACTION FPP

Tym razem „klasyczny" dział FPP zajmuje tylko jedną stronę, jednak na dobrą sprawę nie ma co narzekać. Dokładnie rok temu, w trzynastym wydaniu CDA, kącik FPP zajmował stron... 0 (słownie – zero). Jak widać, tendencja jest wzrostowa i miejmy nadzieję, że się utrzyma, dzięki czemu już za dwa lata w trzynastym numerze CDA na ten właśnie dział przeznaczone zostaną trzy strony. :) Z racji braku miejsca w wydaniu tym brakuje jakichkolwiek nowinek, ale osoby, które ich poszukują, zapraszam serdecznie na stronę internetową FPP MegaZinu – www.FPP.CDAction.pl.

REZ

ZDARMOWA CIESKA EFPPEĆKA

FPP MegaZin 37 na CD

Najnowsze wydanie FPP MegaZinu, które znaleźć możecie na nośniku dołączonym do CDA, przygotowywane było nieco na szybko i nie wszystko wyszło nam w związku z tym tak, jakbyśmy tego chcieli. Z ubolewaniem stwierdzam, że w tym miechu z numeru wypadły dwa działy. Pojawią się one jednak już w numerze kolejnym, zresztą więcej na ten temat przeczytać możecie we wstępniaku. Jednak mimo to numer prezentuje się dość ciekawie pod względem zawartych w nim tekstów. Poczytać możecie o tytułach, takich jak Call of Duty: United Offensive, Doom 3, Battlefield 2, Close Combat: First to Fight i Chrome. Nie zabrakło również felietonów. Zachęcam do czytania!

Zaczęło się bardzo typowo. Po przeczytaniu informacji o darmowej czeskiej grze FPS postanowiłem ją ściągnąć i przetestować. W tym celu odwiedziłem oficjalną stronę gry (http://www.rez-game.tk/)... i już w tym momencie pojawiły się schody. Nie wiem... Znacie czeski? Ja niestety nie! Anglojęzyczny napis 'download' na stronie co prawda znalazłem bez trudu, ale potem już tak łatwo nie było. A mówią, że czeski to taki prosty i podobny do polskiego język. W końcu jednak się udało. Po zainstalowaniu gry odetchnąłem z ulgą, gdy ujrzałem w menu angielskie wyrazy. :)

O czym tak naprawdę jest ta gra? Dobre pytanie... :) Z informacji (napisanych oczywiście po czesku) zawartych na stronie oficjalnej wyłapałem tyle, że w grze zawarta została 'muzika najlepsich ceskych punckrokovyh skupi'. Odszyfrować da się też kilka informacji na temat liczby pukawek, leveli itp. Niestety nic na temat fabuły. W sumie całkiem możliwe, że jej po prostu nie ma, co wydaje się potwierdzać brak intra.

Po odpaleniu gry pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy, a ściślej w uszy, jest muzyka. Rytmiczne utworki 'ceskych punckrokovyh' zespołów - szczerze mówiąc - wpadły mi w ucho. Mobilizują do działania i wydaje się, iż genialnie pasują do niezobowiązującego FPS-a. Poza tym język czeski brzmi dla przeciętnego Polaka najzwyczajniej w świecie śmiesznie. :) Szkoda tylko, że poza muzyką już praktycznie nic w tym FPS-ie mi się nie podoba.

Grafika jest niedopracowana, a w efekcie po prostu brzydka. Coś tam się niby świeci, tekstury na ścianach czasami (z daleka) wyglądają znośnie, ale tak to piekielnie wszystko jest kanciaste, proste i niedopasowane, że nie może się podobać. Ale spoko, przynajmniej wymagania są niskie (wystarczy Riva TNT), więc nie martwcie się o to, czy wasza karta podoła. Tyle, że nie tylko grafika jest skopana...

Zasadniczo gra polega na zdobywaniu punktów. Premiowane jest Combo czy też odstrzelenie przeciwnikowi głowy. Niby fajnie, ale jak zaczyna się grać, człowiek od razu zauważa, że ta gra nie zna pojęcia „realizm". W podskoku mamy pełną kontrolę nad postacią, więc możemy np. wyskoczyć do przodu, w powietrzu nacisnąć przycisk cofania i wylądować w tym samym miejscu. Zachowanie dostępnej broni jest co najmniej dziwne. Pistolet jest zadziwiająco celny, świetnie nadaje się do strącania głów, niezależnie, jak daleko znajduje się cel. Z kolei takim karabinem maszynowym dziwnie rzuca. Przy pierwszym strzale odrzut przesuwa gracza do tyłu, a potem w magiczny sposób maleje. Zawsze myślałem, że im dłuższa seria, tym gorsza celność, tymczasem w tej grze rzuca nami gorzej wtedy, gdy wystrzeliwujemy pojedyncze pociski, aniżeli gdy trzymamy spust non stop wciśnięty, co jest jak najbardziej możliwe, gdyż ograniczenia amunicji brak. Zresztą wszystko to jest na dobrą sprawę nieważne... Ważne jest to, że po przejściu do następnego levelu posłuchać możemy kolejnego czeskiego utworku. ;)

Zwykle jeśli już opisywałem tego typu wynalazek w kąciku FPP, było to coś, na co naprawdę warto było poświęcić chwilkę. Tym razem jest nieco inaczej. Rez powinno się ściągnąć, włączyć i posłuchać muzyki w menu. Jeśli się spodoba, można zaryzykować i zagrać. Inaczej należy grę odinstalować, chyba że jest się nałogowym zbieraczem punk(t)ów. Wtedy również można poświęcić grze chwilkę i postarać się zająć jak najlepsze miejsce wśród ludzi zamieszczających swoje wyniki w Necie. Tak na dobrą sprawę zastanawiam się, czy ta gra nie ma na celu przede wszystkim promocji czeskich kapel? Momentami ma się bowiem wrażenie, że to nie ich muzyka została dołączona do gry, a gra do muzyki. Tak czy siak, jeśli macie chwilkę – włączcie i pobawcie się. Grać się w to za długo nie da, ale można przynajmniej wydatnie poprawić sobie nastrój. **|CDA|**

EVIL_LORD & NUCLEUS`ELD

ET KORNER MP40

eTTV

Hallo! Zgodnie z naszą obietnicą wracamy po przerwie z kącikiem ET. Tym razem niemal w całości przygotowanym przez evila. Za dwa miesiące chyba napiszemy o nowej rewolucji w świecie ET, czyli nowym etpro oraz możliwych zmianach w custom mapach. Enjoy! ;)

ETTV to specjalny moduł umożliwiający oglądanie spotkań Enemy Territory z 30-sekundowym opóźnieniem. Dzięki temu mamy możliwość śledzić poczynania zespołów, co jest o tyle wygodne, że nie musimy nic ściągać. Wystarczy wpisać IP serwera, na którym rozgrywa się dany pojedynek i to w zasadzie wszystko. „W zasadzie", bo bardzo często się zdarza, że serwer jest pełny. Na szczęście ilość miejsc na serwerach właściwie z każdym meczem jest coraz większa. :)

Kto to stworzył?

ETTV stworzył twórca najbardziej popularnego moda do ET (etpro) - Bani. Jednak dopiero wersja etpro 3.1.0 pozwoliła szerokiemu gronu publiczności korzystać z ETTV. Ciekawostką jest fakt, że ETTV nie jest pierwszą „telewizją" poświęconą grze FPP. Swoje WTV (Wolfenstein TV) ma już pierwowzór ET, czyli RTCW.

Co możemy zobaczyć?

Transmitowane są głównie mecze z najbardziej renomowanych rozgrywek CB, czyli EuroCup. Między innymi dlatego jedną z pierwszych udanych relacji ETTV był mecz kwalifikacyjny polskiego //Out.Of.Reach (dawne Poison) z niemieckim one.4.one.invictus. Transmitowane są także mecze, które z różnych względów cieszą się dużym zainteresowaniem, jak chociażby mecz Europa vs. Ameryka.

Wady?

Oprócz wielu zalet, ETTV ma kilka wad. W oglądaniu może (lecz oczywiście nie musi) nam przeszkodzić zmiana mapy (serwer po prostu nas wywala), mała ilość miejsc na serwerach, lokalizacja serwera (przeważnie serwery stoją w USA) czy duża ilość błędów, które na szczęście sukcesywnie są eliminowane. Mamy nadzieję, że w dniu czytania tego artykułu oglądanie jest przyjemne i co najważniejsze - „bezkolizyjne".

Linki?

Aby cieszyć się ETTV, wystarczy ściągnąć najnowsze etpro (obecnie - 3.1.0):
http://www.esports.pl/?id=post&post_id=1879138539
lub
http://www.netsports.pl/files.php?did=et&fd=et&sct=6

Najświeższe wiadomości o ETTV na forum Baniego:
http://bani.anime.net/banimod/forums/viewforum.php?f=18

ET w liczbach:

- ET jest drugą pod względem ilości graczy grą online. Wyprzedza ją tylko nieśmiertelny, choć tracący popularność (w porównaniu do ubiegłego roku aż o 50%!) Counter-Strike
- Największe w Polsce forum dotyczące ET ma w tej chwili blisko 2800 użytkowników
- W tegorocznym CB Open Cupie zgłosiło się 341 klanów, z czego aż 33 z Polski!
- Największy polski portal dotyczący tematyki et.pl liczy sobie prawie 2500 zarejestrowanych użytkowników
- Polski Ladder CB jest jednym z największych na świecie. Aktywnie uczestniczy w nim ok. 40 klanów, choć ta liczba nie jest stała

Rozgrywki ET

W numerze 10/2004, podczas rozmowy z ClanLeaderem Iron Cross Danielem i nikramo z klanu poison, mogliście przeczytać o ich sukcesach w ClanBase czy warleagues (dawniejsze rtcw.no). Jednak nie każdy z was zdaje sobie sprawę, czym obie formy rozgrywek różnią się od siebie.

Zacznijmy od najpopularniejszych rozgrywek Enemy Territory - ClanBase (www.clanbase.com). Jest to największa na świecie liga gier online, w tym także Enemy Territory. (FAQ jest dostępny także w j. polskim.) Do rozgrywek możecie przystąpić w każdej chwili, w odróżnieniu od warleagues, ale o tym za chwilę. Aby znaleźć się w ladderze danego kraju, wystarczy wyzwać lub zostać wyzwanym przez klan uczestniczący już w ladderze. Termin spotkań wyznaczacie poprzez wyzwanie danego klanu na termin wam odpowiadający. Należy dodać, że za zbyt dużą ilość nieuzasadnionych „odrzuceń wyzwań" odejmowane są punkty w tabeli.

Jeśli jesteśmy już przy tabeli laddera, warto dodać, że jest ona podzielona na 2 części: miejsca 1-5 i miejsca od 6 w dół. Zespoły, które znajdują się w górnej tabeli, nie otrzymują punktów karnych ze nie przyjęcie wyzwania od zespołów z dolnej części tabeli.

Zupełnie inaczej przedstawia się sytuacja z warleagues (www.warleagues.com). Aby się do nich dostać, należy zgłosić klan w okresie zapisów (np. początek września). Po zapisaniu się do WL dostajemy się do grup wg umiejętności - i tak, klan bardzo dobry dostanie się do grupy np. Alpha II, a dopiero początkujący do Foxtrot. Ciekawostką jest fakt, że terminarz spotkań jest narzucony przez organizatorów, aczkolwiek istnieje możliwość przełożenia spotkania na termin bardziej wam odpowiadający. Która z rozgrywek jest lepsza? Myślę, że obie są godne uwagi, a nic nie stoi na przeszkodzie, aby uczestniczyć w obu. **|CDA|**

Zawarte tu opinie są tylko i wyłącznie poglądami autora tekstu i nie wyrażają oficjalnego stanowiska CDA.

KHEDRON (KHEDRON@OP.PL) | O PROCESORACH, POSTĘPIE, „POSTĘPIE" I LENISTWIE

Wybór procesora do komputera gracza z pewnością nie jest łatwym zadaniem. Liczba dostępnych modeli, ich rodzajów, częste zmiany tak samych procesorów, jak i ich cen oraz szybkość postępu mogą zdezorientować każdego. Cóż, ja pewnie nie powinienem narzekać, gdyż dzięki temu zawszę będę miał o czym pisać. :) Dzisiejsza część NDSN w całości poświęcę procesorom i wyborowi optymalnego „serca" dla komputera gracza.

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

Od dawna liczą się tak naprawdę tylko dwaj producenci: AMD i Intel. Wojna między nimi spowodowała nie tylko przyspieszenie rozwoju tego segmentu rynku, ale również bardzo duży proporcjonalny spadek cen. **Dziś nie ma już słabych procesorów, są jedynie mocne i jeszcze mocniejsze.**

Najszybszy zegar świata

Przed kilkoma laty, gdy AMD udało się nawiązać równorzędną walkę z Intelem, firmy te rozpętały, mający przede wszystkim marketingowe znaczenie, **wyścig zegarów**. Co chwila podawano informacje o przekroczeniu kolejnej granicy szybkości procesora. Z praktycznego punktu widzenia to, czyj procesor jako pierwszy osiągnie barierę 1 GHz, było bez znaczenia, ale klientom cały czas wmawiano, że jest to najważniejszy z parametrów. Dziś tamte wydarzenia wydają się genialną zagrywką marketingowców AMD. Intel niczym naiwne dziecko dał się w wojnę wciągnąć i, co do tego nie mam wątpliwości, przegrał. Konsekwencje jak najbardziej wymierne - miliardy dolarów rocznie - ponosi zaś do dziś.

Przede wszystkim AMD rozpętało walkę dysponując procesorem Athlon, którego architektura pozwalała na łatwiejsze rozwinięcie dużej szybkości zegara niż w sztandarowym produkcie Intela – P3. To jednak wcale nie oznaczało, że był on automatycznie szybszy. Słabość ówczesnych platform dla Athlona skutecznie niwelowała jego teoretyczną przewagę. Cóż z tego, jeśli omamieni reklamami nabywcy brali pod uwagę **jedynie** ilość megaherców. To pozwoliło AMD na wzięcie głębszego oddechu, stworzenie doskonałego wizerunku marki i wprowadzenie znakomitych Athlonów Thunderbird i Duronów. Te procesory, wraz z najnowszymi chipami, rzeczywiście przewyższały produkty Intela pod względem wydajności.

To nie koniec genialnych posunięć AMD i równoczesnych błędów rywala. Wpędzony w manię „szybkości" Intel zdecydował się na całkowitą zmianę swoich produktów. **Bardzo dobre P3 zostało zastąpione przez fatalne P4 z serii Willamette.** Procesor ten miał tylko jedną zaletę – mógł rozwijać duże prędkości (zegara), co nie miało żadnego przełożenia na jego wydajność. Przetrwanie Intel zawdzięcza tylko i wyłącznie swojej potędze, wyrobionej wcześniej opinii i najdelikatniej mówiąc „bezmyślności" dziennikarzy (choć na ten akurat temat mam zupełnie inną teorię). Z czasem powstał nieporównywalnie lepszy P4 Northwood, a następnie gorszy od niego Prescott.

Intel Pentium 4 – mistrz pozorów

Wprowadzając na rynek Pentium 4 Intel reklamował go jako **najwydajniejszy z dostępnych procesorów o architekturze zorientowanej na przyszłościowe zadania, przede wszystkim strumieniową obróbkę danych.** Prawda ukrywana przed przeciętnym nabywcą, ale bez problemu dostępna dla nieco bardziej zorientowanych w temacie wyglądała znacznie mniej ciekawie. Wyprodukowanie procesora w typie P4 nie stanowiło żadnego problemu również dla rywali – aby osiągnąć wysokie prędkości zegara, procesor zaopatrzono w 20-fazowy potok wykonawczy. Równie dobrze można było stworzyć 10-gigahercowy procesor ze 100-fazowym potokiem. **Sprawa rozbiła się o strukturę oprogramowania, które całkowicie nie odpowiadało takiej budowie procesora.** Nawet Intel nie był na tyle potężny, aby zmusić programistów do tworzenia tylko i wyłącznie pod jego produkty, a nawet do tego, aby nowe programy wykorzystywały w pełni optymalizacje SSE2 zawarte w najnowszym Pentium.

W efekcie procesor, który znakomicie sprawdzał się w zadaniach takich jak dekodowanie strumienia wideo, w najbardziej wymagających aplikacjach, czyli grach, **często pozostawał w tyle nawet za kilkunastokrotnie tańszymi Duronami 1 GHz.** Jakby tego było mało, Intel zdecydował, że jego procesory będą pracowały tylko i wyłącznie z obłędnie drogimi pamięciami RDRAM. Wszystkie osoby odpowiedzialne u Intela za wprowadzenie tych pomysłów w życie powinny dostać ogromne premie od AMD.

Od tego czasu inżynierowie Intela zaskakują tyleż pomysłowymi co nieprzydatnymi dla przeciętnego użytkownika rozwiązaniami. Technologia HT (Hyper Threading) pozwala na emulowanie pracy dwóch procesorów w komputerze wyposażonym w rzeczywistości w jedną jednostkę centralną. Podobnie jak z wydłużonym potokiem, raczej nie zainteresowała ona programistów, w efekcie czego stała się tylko ciekawym dodatkiem. **Usprawnienie architektury i zmiana procesu technologicznego w P4 Northwood zmieniły fatalnego Willamate w bardzo dobry procesor, ale niestety nie na zawsze.** Szybko okazało się, że informacje inżynierów Intela o 10 GHz, jakie podobno miał rozwinąć w końcu P4, były tylko i wyłącznie ich pobożnymi życzeniami.

Wraz z kolejną zmianą, czyli stworzeniem Prescotta, znikły jedne z największych zalet P4 – mały pobór mocy i niewielkie wydzielanie ciepła. Teraz procesory Intela wystarczą do nagrzania małego pokoju, a ich zapotrzebowanie na prąd stało się znacznie większe niż u konkurencji. Barierę wyższych megaherców ominięto tworząc jeszcze dłuższy, 31-fazowy potok wykonawczy. Wprawdzie zwiększono aż dwukrotnie pamięć cache (do 1 MB), ale i tak Prescott często okazuje się wolniejszy od poprzednika.

Intel wypuścił na rynek również serię procesorów P4 Extreme Edition wyposażonych dodatkowo w cacheL3 o wielkości 2048 KB, ale ze względu na horrendalnie wysoką cenę nigdy nie zdobyły one popularności.

Platforma (nie)ekspresowa

Podobnie sprawa wygląda z samą platformą. Pamięci RDRAM na szczęście odeszły już w zapomnienie i raczej nie zanosi się na ich powrót. Firma jednak nie wytrzymałaby, gdyby nie wymyśliła następnego sposobu na wyciągnięcie z nas pieniędzy. Ostatnio jest to o **wiele za wczesne wprowadzenie na rynek nowej architektury płyt głównych PCI-E.** W zamyśle miało to wymusić na klientach wydatki, już nie tylko na procesor i płytę, ale nawet pamięci, karty graficzne czy dźwiękowe – w rzeczywistości spowodowało, że kolejna grupa użytkowników przeszła do obozu konkurencji. **Co najgorsze, komputery oparte o płyty główne zbudowane według tej architektury okazały się wolniejsze niż ich tradycyjne odpowiedniki!** Jakby tego było mało, na skutek zużycia elementów mocujących, już po kilkukrotnym zamontowaniu i wyjęciu procesora, nadają się one bardzo często do wyrzucenia.

Celeron – pewnie, ale powoli

Ponieważ P4 były wyjątkowo drogie, na ich podstawie stworzono nową linię Celeronów. Zmniejszono w nich do 128 KB pamięć cache, co przy takiej architekturze musiało doprowadzić do wydajnościowej katastrofy. I dokładnie tak się stało. Procesor ten idealny w maszynach do pisania i gry w Sapera, we wszelkich poważniejszych zastosowaniach spisywał się fatalnie. Wprawdzie najnowszy Celeron D (pracujący na magistrali 533 MHz, wykonany w tej samej technologii co Prescott i wyposażony w 256 KB cache) jest już o całe rzędy wielkości szybszy od poprzednika, ale w grach również nie sprawuje się rewelacyjnie.

AMD Athlon – stary mistrz

Podczas gdy wpuszczony w maliny Intel zajmował się produkowaniem coraz wymyślniejszych, szybszych i mniej przydatnych procesorów, jego największy rywal AMD mógł skupić się na tworzeniu naprawdę wydajnych układów. Przez kilka lat Athlon przeszedł ogromną rewolucję, której szczytem było **stworzenie Bartona z zegarem 2200 MHz, 512 KB cache i magistralą 400 MHz.** Mimo pozornie niewielkiej szybkości, ten wyposa-

żony w potrójny 13-fazowy potok wykonawczy procesor bije wydajnością w grach produkty Intela. Tutaj nikt nie zaprząta sobie głowy optymalizacją programu, a ogromna rzeczywista wydajność Athlona doskonale sprawdza się we współczesnym świecie kiepskich i leniwych programistów. Uniknięto wszelkich błędów P4, procesor od początku (z wyjątkiem krótkiego romansu ze starymi SDR) pracuje z pamięciami DDR, posiada jedno złącze S462 i nikt nawet nie wspomina o wynalazkach w rodzaju PCI-E. Daje to użytkownikom AMD ogromną elastyczność w doborze i modyfikacji konfiguracji całego komputera. Ponieważ w momencie jego wprowadzenia na rynek wielu z klientów wciąż wierzyło w najwyższą moc MHz, AMD stworzyło współczynnik PR mający wskazać wydajnościowo odpowiadający danemu Athlonowi produkt konkurencji.

AMD Duron – słaby brat

Stworzony na jądrze Athlona procesor dla mniej wymagających, wycofywany już z rynku na rzecz nowszego Semprona, dziś może skusić bardzo atrakcyjną ceną, ale nie należy zapominać, że nawet Duron 1600 MHz jest w grach o kilkadziesiąt procent wydajniejszy od starego Celerona 2,8 GHz, co najlepiej świadczy o kolosalnej różnicy w wydajności architektury tych procesorów.

AMD Sempron – produkt wyłącznie marketingowy

Dla mnie ,ogromna zagadka – **po co w ogóle tworzono ten procesor?** Wprawdzie nieco tańszy od Athlona, również nieco mniej wydajny. Gdyby nie powstał, zostałby zastąpiony przez tańsze modele „większego" brata.

AMD Athlon64 – przyszłość w kilku wymiarach

Następca „zwykłego" Athlona. Cała rodzina najnowocześniejszych na świecie procesorów, ale niestety również początek „intelowskich" zagrywek AMD. Pierwszy 64-bitowy procesor na rynku. Jego ogromną zaletą na dziś jest rewelacyjna wydajność podczas pracy w środowisku 32-bitowym. W aplikacjach graficznych nie daje żadnych szans konkurencji, ale co ciekawe, jest również bardzo wydajny w strumieniowej obróbce danych, czyli specjalności produktów Intela. Występuje w wersjach dla kilku podstawek:

- **S754 (Athlon64)** – początkowo pomyślany jako model „budżetowy". Mimo to przebijał ceną większość P4. Bardzo wydajny, mimo iż posiada tylko jednokanałowy kontroler pamięci. Dzięki jego zintegrowaniu z jądrem procesora, jej wydajność i tak jest rewelacyjna.
- **S940 (Athlon FX)** - w odróżnieniu o tańszych braci, procesory te wyposażono w dwukanałowy kontroler pamięci, co umożliwiło im osiągnięcie jeszcze wyższej wydajności. Niestety, ich cena była całkowicie nie do przyjęcia dla przeciętnego, indywidualnego użytkownika.
- S939 (Athlon 64 i Athlon FX) – długo oczekiwany powrót do normalności, czyli wspólnej podstawki dla droższych i tańszych procesorów. Równocześnie różnice między nimi zaczęły się zacierać, a ostatnio sprowadzono je już tylko do oznaczenia. Procesory wyposażone w dwukanałowy kontroler pamięci, rewelacyjnie wydajne, a do tego mogące pracować z aplikacjami 64-bitowymi.

Testy i podsumowanie

Główną przyczyną przesunięcia o kilka tygodni dzisiejszego artykułu było **ukazanie się najnowszego benchmarka – 3Dmark 2005.** Ma on odpowiadać grom, jakie ukażą się na rynku za mniej więcej półtora do dwóch lat. Trudno więc mówić o procesorze przyszłości bez uwzględnienia wyników, jakie uzyskują komputery w tym teście. Nawet dla mnie, zwolennika AMD, są one ogromnym zaskoczeniem. Okazało się, że **Athlon, szczególnie w wersji 3200+, jest nadal jednym z najwydajniejszych procesorów na rynku.** Wprawdzie już Doom3 pozwalał na wysunięcie takich wniosków, ale dopiero 3Dmark2005 w pełni je potwierdził.

Nominalnego Athlona 3200+ raczej nie dostaniemy już w sklepie, a nawet gdyby się udało, cena całkowicie go dyskwalifikuje. Nic straconego – dzięki optymalizacji procesu produkcji właściwie każdy Barton 2500+ będzie bez problemu pracował na FSB 200 MHz, co w efekcie da Bartona 3200+. Cena procesora i dobrego coolera (np. Gigabyte PCU21-FD) to około 520 zł – czyli raczej niewiele jak za taką wydajność. Ponieważ najnowsze Athlony (z wyjątkiem rewelacyjnej wersji Mobile) mają **zablokowany mnożnik**, kupowanie jakiegokolwiek innego procesora z tej serii jest już znacznie mniej opłacalne. **Paradoksalnie im szybszy Barton, tym gorzej**, gdyż nie pozwoli na uzyskanie odpowiednio wysokiej częstotliwości FSB. Jeśli porównywać np. Bartona 3000+ i P4 3.0 GHz, z całą pewnością zakup tego pierwszego okaże się bezsensowny.

Najgroźniejszym konkurentem Bartona 2500+ jest Athlon 64. Ceny tego ostatniego spadły w ciągu kilku miesięcy o kilkadziesiąt procent. Teraz są porównywalne z cenami P4. Przy tym w aplikacjach graficznych przewaga Athlona 64bit jest czasem miażdżąca, np. w UT2003 sięga ona momentami 50 procent. To wszystko przy porównaniu procesorów odpowiadających sobie oznaczeniami (np. Athlon 64 3200+ i P4 3.2 GHz). Sens kupowania Athlonów 64 w wersji S754 jednak podważa... AMD - wprowadzając do sprzedaży znacznie lepsze procesory dla gniazda S939. Najnowsze A64 3200+ i 3000+, mimo iż jeszcze niedostępne na naszym rynku, zapowiadają się rewelacyjnie, a spadek ceny wersji 3500+ pozwala wielu graczom myśleć również o tym procesorze.

Wróćmy do 3D-marka 2005 – dzięki niemu można w końcu ocenić wydajność platformy PCI-E. **Wypada wręcz fatalnie** – kilkanaście procent mniej niż przy tradycyjnym rozwiązaniu przy sporo wyższej cenie w zasadzie dyskwalifikuje ją jako podstawę dla komputera gracza.

Dla tych, którzy szukają komputera na przyszłość, wybór jest w zasadzie jeden – Athlon 64 S939. Ostatecznie przekreśla to szanse P4 – nikt nie mówi o przystosowaniu przyszłych gier do wydłużonego potoku wykonawczego czy technologii HT. Obecnie wydają się one ślepymi zaułkami rozwoju „domowych" procesorów, przynajmniej na razie.

Przyszłość to programowy chaos i co za tym idzie - przewaga procesorów o krótszym potoku. Jeżeli zaś wspomina się o tym, co będzie za kilka lat, to chyba nikt nie ma wątpliwości – **przejście na aplikacje 64-bitowe.** I tutaj najnowszy Athlon nie ma jak na razie żadnej konkurencji. **Teoretyczny potencjał Pentium4 na dzień dzisiejszy jest ogromny i niestety całkowicie zmarnowany.** Intel przecenił swoją potęgę, ale też nauczka, jaką przy tym dostał, była jak najbardziej zasłużona. Okazało się, że niedbalstwo, brak umiejętności i lenistwo programistów są znacznie silniejsze niż ewentualne korzyści finansowe.

Dokładne parametry dostępnych obecnie na rynku procesorów i opłacalność ich nabycia dla gracza znajdziecie w tabeli.

Do zobaczenia za miesiąc. **|CDA|**

Procesor	Podstawka	Szybkość	32-bit	64-bit	Magistrala	CacheL2	Wydajność platformy	Opłacalność dla gracza
Duron 1600	S462	1600	+	-	266	64	2	3
Duron 1800	S462	1800	+	-	266	64	2	3
Sempron2200+	S462	1500	+	-	333	256	4	5
Sempron2400+	S462	1666	+	-	333	256	4	5
Sempron2600+	S462	1833	+	-	333	256	4	4
Sempron2800+	S462	2000	+	-	333	256	4	4
Sempron3100+	S754	1800	+	-	1600	256	6	5
Thorughbred2200+	S462	1800	+	-	266	256	4	5
Thorughbred2400+	S462	2000	+	-	266	256	4	5
Barton2500+	S462	1833	+	-	333	512	5	7
Barton2500+@3200+	S462	2200	+	-	400	512	7	10
Barton2600+	S462	1917	+	-	333	512	5	7
Barton2800+	S462	2083	+	-	333	512	6	6
Barton3000+	S462	2167	+	-	333	512	6	5
Barton3200+	S462	2200	+	-	400	512	7	5
Athlon64-2800	S754	1800	+	+	1600	512	7	8
Athlon64-3000	S754	2000	+	+	1600	512	7	9
Athlon64-3200	S754	2200	+	+	1600	512	8	9
Athlon64-3400	S754	2200	+	+	1600	1024	8	8
Athlon64-3000	S939	1800	+	+	2000	512	8	7
Athlon64-3200	S939	2000	+	+	2000	512	8	7
Athlon64-3500	S939	2200	+	+	2000	512	9	8
Athlon64-3800	S939	2400	+	+	2000	512	10	0
Athlon64-4000	S939	2400	+	+	2000	1024	10	0
AthlonFX 51	S940	2200	+	+	1600	1024	9	0
AthlonFX 53	S940	2400	+	+	1600	1024	10	0
AthlonFX 55	S939	2600	+	+	2000	1024	10	0
Celeron2.0	S475	2000	+	-	400	128	1	0
Celeron2.4	S478	2400	+	-	400	128	1	0
Celeron2.6	S478	2600	+	-	400	128	1	0
Celeron2.8	S478	2800	+	-	400	128	1	0
CeleronD2.4	S478	2400	+	-	533	256	3	5
CeleronD2.53	S478	2533	+	-	533	256	4	5
CeleronD2.66	S478	2666	+	-	533	256	4	5
CeleronD2.8	S478	2800	+	-	533	256	4	5
CeleronD2.93	S478	2933	+	-	533	256	4	5
Pentium4Northwood2.4	S478	2400	+	-	800	512	6	7
Pentium4Northwood2.8	S478	2800	+	-	800	512	7	8
Pentium4Northwood3.0	S478	3000	+	-	800	512	7	8
Pentium4Prescott3.0	S478	3000	+	-	800	1024	7	8
Pentium4Prescott3.2	S478	3200	+	-	800	1024	7	8
Pentium4Prescott2.8	LGA775	2800	+	-	800	1024	6	5
Pentium4Prescott3.0	LGA775	3000	+	-	800	1024	6	5
Pentium4Prescott3.2	LGA775	3200	+	-	800	1024	6	5
Pentium4Prescott3.4	LGA775	3400	+	-	800	1024	7	3
Pentium4Prescott3.6	LGA775	3600	+	-	800	1024	7	1
Pentium4EEGallatin3.2	S478	3200	+	-	800	512	8	0
Pentium4EEGallatin3.4	S478	3400	+	-	800	512	8	0

Procesory do testów udostępniła firma Elektornik-Soft (www.elektronik-soft.pl)

Kodeks Karny, Art. 286 § 1: Kto, w celu osiągnięcia korzyści majątkowej, doprowadza inną osobę do niekorzystnego rozporządzenia własnym lub cudzym mieniem za pomocą wprowadzenia jej w błąd albo wyzyskania błędu lub niezdolności do należytego pojmowania przedsiębranego działania, podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do lat 8.

Właśnie na podstawie art. 286 § 1 wymierza się kary osobom, które próbowały zarobić na oszustwach przy sprzedaży zarówno na aukcjach internetowych, jak i poza nimi. Maksymalny wymiar kary – **8 (słownie: OSIEM!) lat pozbawienia wolności**, to niewątpliwie szmat czasu...

SŁAWEK „SLIP" LIPOWSKI | OSZUKANY - I CO DALEJ?

Aukcyjni oszuści

Internetowe serwisy aukcyjne znamy zapewne wszyscy. Jedni je wielbią, jako że nierzadko pojawiają się na nich atrakcyjne oferty, inni przeklinają, jako iż mieli tę wątpliwą przyjemność zostać nabici w butelkę. Sam do dziś używam telefonu zakupionego za pół ceny na Allegro, zarobiłem trochę grosza na zakupie i odsprzedaży laptopa, ale też mam już za sobą sprawę w sądzie (jako poszkodowany, żeby była jasność).

W artykule tym postaram się, na podstawie doświadczeń własnych i znajomych, przestrzec was przed osobami tylko czyhającymi na to, aby wyciągnąć od was troszkę (albo i sporo więcej niż troszkę) grosza.

Często mi się zdarza, że po przegraniu licytacji dostaję e-mail mniej więcej takiej treści: *„Jestem sprzedawcą w aukcji XXX. Niestety osoba, która wygrała licytację, wycofała się z zakupu i muszę sprzedać przedmiot komuś innemu. Czy odpowiada Panu cena 200 zł?"*. Powyższa wiadomość to tylko przykład, ale tak często zaczyna wyczuwać nas potencjalny oszust. Niby wszystko jest fajnie - cena, jaką oferuje sprzedawca, jest – powiedzmy - 100 zł niższa od tej, która została wylicytowana. Sprzedawcy wyraźnie zależy na tym, aby szybko mieć gotówkę w ręku, a to tłumaczy, czemu chce sprzedać troszkę taniej.

Jednak czy na pewno? Zwykle w takiej sytuacji wystarczy odpisać, że **cena nam odpowiada, ale chcielibyśmy odebrać przedmiot osobiście u sprzedawcy i jednocześnie go przetestować:** postępując w ten sposób najczęściej płoszymy oszusta, który zapewne liczył na to, że będzie mógł przysłać nam klasyczną już dla takich przypadków cegłę w paczce. A co dzieje się, jeśli zauroczeni wizją zysku damy się w to wciągnąć?

Zapewne szybko okaże się, iż sprzedawca mieszka na drugim końcu Polski i sam dojazd przekracza koszta przedmiotu. Co w takim przypadku? Oczywiście wysyłka. Mało kto jest skłonny wpłacić pieniądze na konto sprzedawcy z góry. **Większość osób niestety jednak uważa, iż bezpieczną formą zakupu jest przesyłka za pobraniem.** Nic bardziej mylnego! Zapomnieć możecie o tym, że kurier czy też pani na poczcie pozwolą nam chociażby dotknąć paczki, zanim nie otrzymają od nas pieniędzy. Jednak jeśli już owe pieniądze zapłaciliśmy, nie pozwólcie odejść kurierowi czy też nie ruszajmy się spod pocztowego okienka (zasada ta tyczy się również tych, którzy wpłacili wcześniej pieniądze na konto). Przykrą niespodzianką może być to, iż po otwarciu paczki (na oczach kuriera/pracownika poczty) okaże się, że jest pusta albo zawiera stertę gazet czy też osławioną cegłę. Ale wiecie - co? Macie szczęście w nieszczęściu...

Jeśli dojdzie już do takiej sytuacji, przede wszystkim powinniście zachować spokój i **wydusić od kuriera/pani z poczty oświadczenie zawierające opis tego, ile wpłaciliście pieniędzy i co zawierała paczka, zawierać musi ono również dane osoby oświadczającej.** Pod żadnym pozorem nie pozbywajcie się stosownego kwitka. Jeśli odbieracie paczkę na poczcie, warto wrzucić ją już rozpakowaną (z całą zawartością) na wagę i sprawdzić, czy ta się zgadza. Jeśli odbieracie paczkę w miejscu publicznym (np. urzędzie pocztowym), warto też poprosić jakąś osobę widzącą całe zajście o podanie danych, w celu ewentualnego potwierdzenia przebiegu zdarzenia. Wszystko to po to, aby rozwiać wątpliwość odnośnie tego, że zawartość paczki została podmieniona.

Jeśli zdobyliście już wszystko, co możne wam pomóc w odzyskaniu pieniędzy, możecie już dzwonić na policję. Jeśli ktoś podesłał wam pustą paczkę, nie liczcie na to, że załatwicie to między sobą. Zresztą najczęściej okazuje się wtedy, że nie macie żadnych danych sprzedawcy,

> **> Escrow >**
>
> Escrow to usługa serwisu aukcyjnego Allegro mająca na celu zabezpieczenie transakcji. Po wygraniu aukcji kupujący wpłaca pieniądze na konto Płatności Allegro, po czym sprzedawca wysyła przedmiot. Dopiero po tym, jak kupujący potwierdzi odbiór przedmiotu zgodnego z opisem, sprzedawca może dysponować gotówką, wcześniej nie dostanie ani złotówki. Podobnie kupujący po wpłaceniu pieniędzy nie może ich wycofać.
>
> W przypadku gdy uznamy, iż sprzedawca chce nas oszukać, możemy zgłosić reklamację. Jak czytamy w opisie Escrow „Po rozstrzygnięciu reklamacji - w przypadku gdy jest ona słuszna - płatność zostaje zwrócona Kupującemu. Jeżeli reklamacja jest niesłuszna - pieniądze zostają przekazane Sprzedającemu".
>
> Nie wydaje mi się, aby Allegro rozstrzygało owe spory. Zapewne sprawa kierowana jest do stosownych organów. Plus jest w tym jednak taki, że oszust nie otrzyma pieniędzy (inaczej niż w przypadku wpłaty na konto czy też pobrania). Escrow nie jest darmowy, a jego koszty (nie przekraczające kilku procent wylicytowanej kwoty) ponosi kupujący. Tym niemniej jeśli np. inwestujecie w zakup karty czy aparatu za 1000-2000 zł, te parenaście zł więcej wam nie robi różnicy - a może zaoszczędzić wielu problemów.

poza adresem e-mail, ewentualnie numerem telefonu komórkowego, który nie będzie zapewne odpowiadał. Jeśli macie numer konta lub np. adres z paczki za pobraniem, w sumie nie jest źle, ale policja i tak jest potrzebna.

Jeśli zaś chodzi o pieniądze, na jakiś czas musicie się z nimi rozstać i to bez znaczenia, czy wpłaciliście je na konto, czy też oddaliście je właśnie pani przy okienku. Pieniędzy nie można cofnąć. Pani z poczty straciłaby pracę, a oszust mógłby - paradoksalnie - wytoczyć poczcie proces. Nawet policja niewiele może w tej kwestii zdziałać.

Inna sprawa, że jaka w naszym kraju jest policja, każdy wie. W moim przypadku prośba przysłania radiowozu do urzędu pocztowego (notabene mieszczącego się kilkaset metrów od posterunku), została skwitowana tym, bym zabrał ową przesyłkę i przyszedł do nich na komisariat. Jasne, szkoda, że nie kazali mi iść do domu i przyjść za kilka dni. :) Po naleganiach dyżurny w końcu zgodził się kogoś przysłać. Panowie z dochodzeniówki przyjechali jednak dopiero... po drugim moim telefonie, który wykonałem, gdy bezsilnie czekałem na przyjazd policji bodaj przez ok. 30 minut (o dystansie dzielącym komisariat i pocztę już wspominałem).

Jednak jeśli jesteśmy już przy sądzie... Po złożeniu doniesienia na policji (tu też warto pilnować, by nasi stróże czegoś nie pomieszali oraz dostarczyć im możliwie dużo materiałów – korespondencja, adresy e-mail, numery telefonów, zapiskę aukcji czy chociażby nick w serwisie internetowym – wszystko może się przydać) sprawa trafia do prokuratury. Ta ma naprawdę duże możliwości. Nie będę się w tej kwestii rozwodził, ale **w Sieci nie jest się tak anonimową osobą, jak może się wydawać - i właśnie chociażby z tego może prokuratura skorzystać.** Pamiętajmy jednak, że nawet jeśli sprawa jest niby oczywista, a wszystkie dowody przemawiają na waszą korzyść, przy odrobinie szczęścia pierwsza rozprawa odbędzie się za jakieś... kilkanaście miesięcy. Nasze sądy do demonów szybkości nie należą. Nie zdziwcie się też, gdy pojawi się na niej tylko sędzia i prokurator. Na szczęście po zlekceważeniu pierwszego wezwania kolejne dostarcza mu zwykle policja, a jeśli i to nie pomoże, przy trzecim podejściu stróże prawa dostarczają już nie wezwanie, a jego samego - przed oblicze sądu.

Warto również **cały czas kontrolować postępowania najpierw policji, a następnie prokuratury.** Organy te powinny nas na bieżąco informować o poczynaniach za pośrednictwem korespondencji poleconej. **Jeszcze przed pierwszą rozprawą należy sprawdzić, czy prokurator złożył w naszym imieniu pozew adhezyjny.** Inaczej może dojść do paradoksalnej sytuacji, w której to sprawę wygramy, oszust zostanie ukarany, a gotówki nie odzyskamy.

Czy zatem odradzam kupowania na internetowych aukcjach? Nie! Jednak musicie pamiętać o kilku zasadach.

1. Przede wszystkim nie kupujcie niczego drogą wysyłkową poza aukcją. Jeśli wygracie licytację, jest ona swego rodzaju umową stwierdzającą zawarcie transakcji. Jeśli kupicie coś poza aukcją, macie co najwyżej korespondencję mailową (tej nigdy nie należy przed końcem transakcji kasować), która może wystarczyć, ale nie musi. Jednak jeśli kontaktujecie się ze sprzedawcą np. telefonicznie i czynicie tą drogą jakieś ustalenia, róbcie notatki, a następnie poproście sprzedawcę o przesłanie owych ustaleń mailem. Zawsze to jakiś dowód - mocniejszy niż wasze zeznania. Warto też spytać sprzedawcę o numer domowy i adres, a następnie dzwoniąc pod stosowny numer informacyjny sprawdzić, czy dane te się zgadzają.

2. Jeśli ufacie systemom komentarzy, **korzystajcie wyłącznie z ofert tych, którzy mają już na koncie setki transakcji i nikt nie miał do nich zastrzeżeń**, a takich ludzi nie jest wcale mało. Natomiast aby pozbyć się całkowicie ryzyka, należy interesować się wyłącznie ofertami z naszej okolicy.

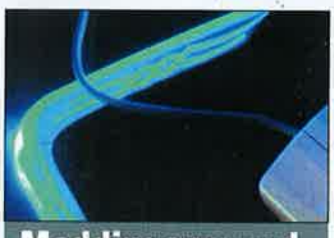
3. **Odbiór osobisty** (oczywiście w towarzystwie znajomych, chyba że chcecie dostać po zębach i pozbyć się gotówki) połączony z testem przedmiotu transakcji jest najlepszym rozwiązaniem.

4. Jeśli naprawdę musicie kupić coś na odległość, możecie skorzystać z usługi typu **Escrow**, oferowanej chociażby przez Allegro. Jest ona niewątpliwie dodatkowym, ale nie stuprocentowym zabezpieczeniem. W wielu przypadkach wspomnienie o płatności za pośrednictwem Escrow może spłoszyć potencjalnego oszusta (szczegółowe informacje na temat Escrow znajdziecie w ramce).

5. Wystrzegajcie się też superokazji pamiętając, że lepiej nie zarobić, niż zostać oszukanym. **|CDA|**

- ASUS P5DA2-E DELUXE
- BENQ X730
- CREATIVE AUDIGY 2 ZS NOTEBOOK
- DELPHI MYFI
- GIGABYTE GA-K8NXP-9
- KENSINGTON POCKETMOUSE
- MSI 925XE NEO PLATINUM
- MANTA THUNDER MM1100 REMOTE
- NOKIA 7710
- TRUST DB-2180 BINOCULAR DIGCAM

XIII 2004



Moddingowy pad

Jeśli świecą wam już komputer, klawiatura i mysz, to czas najwyższy pomyśleć o stosownej podkładce pod „gryzonia". Naprzeciw oczekiwaniom wychodzi firma FlexiGlow, oferując odpowiedni produkt. Długość przewodu do pada to 1,8 metra, wymiary to 290 x 223 x 5 mm. Dostępna jest w trzech kolorach: czerwonym, zielonym i niebieskim. Podłączana jest do portu USB.

www.flexiglowhk.com

MyFi

Firma Delphi we współpracy z XM przestawiła pierwsze przenośne radio satelitarne - MyFi. Niestety jak każda nowość rozwiązanie nie jest tanie. MyFi kosztuje 349,99 USD, w dodatku nie oferuje niczego ponad możliwość słuchania radia w domu czy samochodzie. Urządzenie umożliwia zapisanie w wewnętrznej pamięci do pięciu godzin audycji w momencie jej słuchania lub zaprogramowanie zapisu na dowolną porę. Producent wyposażył swoje radio w akumulator litowo-jonowy, zapewniający działanie urządzenia przez 5 godzin. MyFi trafi do sprzedaży na początku grudnia.

www.xmradio.com

Smartfon

Na dorocznej konferencji Nokia Mobility Conference w Monako oraz imprezie Nokia Destination w Bangkoku w Tajlandii firma Nokia przedstawiła multimedialny smartfon z dużym ekranem i rysikiem Nokia 7710. Wysokiej jakości panoramiczny ekran dotykowy o 65 536 kolorach umożliwia wygodne korzystanie z szerokiego zakresu funkcji. Nokia 7710 ma pełną przeglądarkę internetową, wbudowany stereofoniczny odtwarzacz muzyczny, rozbudowany zestaw funkcji wideo, takich jak odtwarzanie, transmisja i nagrywanie aparat fotograficzny o rozdzielczości 1 megapiksela z 4-krotnym zbliżeniem cyfrowym oraz radio FM z aplikacją Visual Radio.

www.nokia.com.pl

Kreatywny Creative

26 października odbyła się konferencja firmy Creative, na której pokazano najnowsze produkty. Wśród nich były najnowsze modele odtwarzaczy MP3 (np. MuVo C100, Slim, C200, Zen Micro, Touch), karty muzyczne, w tym jedna przeznaczona dla notebooków w formie karty PCMCIA (Sound Blaster Audigy 2 ZS Notebook). Było co nieco o nowych liniach głośników z serii Inspire i I-Trigue (np. 3500), a także kamerach internetowych, w których zaimplementowano algorytmy śledzenia twarzy. Myślę, że już od nowego roku zaczniemy po kolei prezentować testy nowych urządzeń.

www.pl.europe.creative.com

CellX

Chyba niewielu czytelników miało okazję zobaczyć klawiaturę lub mysz z logo CellX. Nic w tym dziwnego, bo dystrybutor dopiero od niedawna oferuje te akcesoria w Polsce. Co widzimy na pierwszy rzut oka, to kolorowe i zwracające uwagę opakowania. Nie jest to bez znaczenia, w przypadku gdy ktoś chce przeznaczyć mysz na prezent pod choinkę. W ofercie CellX znajdziemy zarówno proste myszki z kulką, lepsze optyczne oraz tradycyjne i multimedialne klawiatury. O ile pośród tradycyjnych myszy nic specjalnie odkrywczego nie widać, optyczne gryzonie CellX wyglądają naprawdę oryginalnie. Ciekawostką jest model przezroczysto-mleczny, podświetlany niebieskimi diodami.

www.cell-x.pl

SHORTY

„Zielony" Maxtor

Firma Maxtor Corporation poinformowała, że wszystkie dyski twarde Maxtor wprowadzone na rynek od I kwartału 2005 r. włącznie będą spełniać normy Unii Europejskiej dotyczące wykorzystaniu, niebezpiecznych substancji (dyrektywa Restriction of Hazardous Substances — RoHS) oraz odpadów sprzętu elektrycznego i elektronicznego (dyrektywa Waste Electrical and Electronic Equipment — WEEE). Dyrektywa RoHS wymaga od producentów znacznego ograniczenia zawartości ołowiu, rtęci, sześciowartościowego chromu, kadmu, polibromowanych bifenyli (PBB) i polibromowanych eterów difenylowych (PBDE) we wszystkich produktach elektronicznych sprzedawanych w Europie od lipca 2006 r.

www.maxtor.com

PocketMouse

Kensington wprowadza na polski rynek kolejną mysz do notebooków - PocketMouse Grip. Nowa myszka jest skierowana przede wszystkim do pań. Produkt jest tak wyprofilowany, aby osoby o niewielkich dłoniach, dla których zwykłe myszy są zbyt duże, mogły wygodnie pracować. Stylistyka obudowy koresponduje z różnymi drobiazgami z damskiej torebki, takimi jak pióro, etui na wizytówki czy elegancka puderniczka. Myszka pracuje w technologii optycznej DiamondEye, zapewniającej szybkie i precyzyjne działanie. Wysoką jakość produktu potwierdza 5-letnia gwarancja. Sugerowana cena detaliczna nowego produktu to 85 złotych netto.

www.kensington.pl

Kręć z MSI

Na polskim rynku pojawiła się płyta MSI 925XE Neo Platinum wykorzystująca chipset Intel 925XE oraz mostek ICH6R. Obsługuje procesory Pentium 4 Prescott o magistrali 1066 MHz lub 800 MHz, a to wszystko oczywiście na nowym gnieździe LGA775. Standardowa przepustowość architektury pamięci DDR2 533 to 8,53 GB/s z Dual Channel. Gdy podniesiemy prędkość magistrali z 200 do 266 MHz oraz DDR2 z 533 na 710 MHz, przepustowość pamięci wzrośnie do 11,4 GB/s. Jest to teoretycznie przyrost prędkości o 33%. Możliwe jest to wtedy, gdy użyje się „wynalazku" MSI zwanego **CPU Ratio Unlock**. Użycie jej oraz markowych pamięci umożliwia podkręcenie zwykłego procesora P4 z FSB800 na... FSB1066!

www.msipolska.pl

nForce4

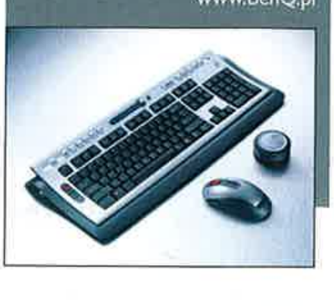
GIGABYTE Technology wprowadza nową płytę główną GA-K8NXP-9 opartą na chipsecie nForce4. Płyta ta należy do serii 8 Sigma (8?) obsługującej najnowsze technologie, takie jak interfejs graficzny PCI-Express, Serial ATA II, nVIDIA Firewall oraz procesor Athlon 64FX / 64.

www.gigabyte.pl

x730

BenQ x730 to elegancki zestaw bezprzewodowy klawiatura + mysz optyczna. Zestaw zaprojektowany został wspólnie przez stylistów z BenQ i BMW Group Designworks USA. Dzięki zastosowaniu klawiszy wykonanych w technologii X-structure Key klawiatura jest bardzo płaska, stabilna i cicha. Dzięki opatentowanej konstrukcji wahadłowego umieszczenia klawiatury na podstawie możliwa jest płynna regulacja konta pochylenia i wysokości klawiatury. Zapewnia to doskonałe dostosowanie do indywidualnych potrzeb i przyzwyczajeń użytkownika oraz gwarantuje najwyższy komfort pracy. Klawiatura może być całkowicie zdjęta z podstawy-ramki, dodatkowo ma sześć „gorących klawiszy" oraz pokrętło do regulacji głośności zapewniające użytkownikowi łatwą i szybką kontrolę nad aplikacjami typu media player. Słuchanie muzyki oraz oglądanie plików wideo i filmów jest jeszcze większą przyjemnością. Bezprzewodowy zestaw BenQ x730 powinien być dostępny na polskim rynku od drugiej połowy listopada w sugerowanej cenie detalicznej 350 zł.

www.BenQ.pl



SHORTY

Thunder MM1100 REMOTE

W zestawie głośników 2.1 Thunder dzięki zastosowaniu drewnianej konstrukcji możliwe jest uzyskanie dynamicznych wrażeń akustycznych. Subwoofer wyposażony jest w dwukanałowy wzmacniacz stereo. Niewątpliwymi atutami zestawu są również: cyfrowy kontroler dźwięku oraz dołączony do zestawu bezprzewodowy pilot. P.M.P.O.

głośników - to 1100 W, a moc R.M.S.- 16 W. Wbudowany tunel powietrzny poszerza zakres tonów niskich. Ze względu na dodatkowe wyposażenie w postaci kabli z końcówkami zarówno w standardzie „mini jack stereo", jak i „cinch" możliwa staje się współpraca zestawu z kartami dźwiękowymi komputerów PC oraz odtwarzaczami DVD i innymi źródlami dźwięków. Do zestawu dołączona jest instrukcja obsługi w języku polskim, wyjaśniająca krok po kroku wszelkie podłączenia i ustawienia.

Lornetka z aparatem

Najnowsza wodoodporna lornetka cyfrowa firmy Trust, Trust DB-2180 Binocular LCD Digicam, umożliwia przybliżenie bardzo oddalonych obiektów, a co ciekawsze, ma wbudowany aparat fotograficzny i kolorowy ekran LCD. Ośmiokrotnie przybliża najdalej oddalone obiekty, umożliwiając idealny podgląd przez lornetkę lub na 4 cm ekranie TFT LCD znajdującym się w górnej części lornetki. Pamięć wewnętrzna tej cyfrowej lornetki ma pojemność 16 MB i mieści maksymalnie 140 zdjęć. Można ją dodatkowo zwiększyć maksymalnie do 256 MB opcjonalną kartą SD lub MMC. Sugerowane cena detaliczna z VAT-em to 799 zł.

www.trust.com

Czarny Bellwood

Niedawno pojawił się opisywany w CDA odtwarzacz Bellwood w czarnej obudowie. To nie jedyna nowość. Wprowadzono najnowszą wersję oprogramowania, która pozwala na przełączenie koloru napisów z białego na żółty (sam taki preferuję) i dodatkowo coś, co ucieszy niejednego miłośnika DVD: można włączyć pomijanie reklam znajdujących się przed filmami, a nawet głównego Menu. Po prostu po włożeniu płyty odtworzy się od razu film. Do Menu można powrócić, naciskając stosowny klawisz na pilocie.

www.bellwood.pl

Premia?

Firma ASUS wprowadza do oferty nową płytę główną P5AD2-E Deluxe, wykorzystującą chipset Intel 925XE i obsługującą procesory Pentium 4 ze złączem LGA775 oraz FSB 1066 MHz. Płytę wyposażono także w szereg unikalnych technologii ASUS z serii AI Proactive, dzięki którym możliwe staje się automatyczne podkręcanie parametrów pracy systemu, łatwa instalacja sieci przewodowych i bezprzewodowych oraz znaczne obniżenie temperatury pracy procesora.

www.pl.asus.com

Bardzo szybki Intel

Intel zaprezentował nowy procesor Intel® Pentium® 4 Extreme Edition z technologią HT oraz chipset Intel® 925XE Express. Szybsza magistrala systemowa zapewni nowej platformie jeszcze większą wydajność. Nowy chipset Intel 925XE Express jest uzupełnieniem coraz popularniejszych układów z rodziny 915/925X Express. Nowa magistrala systemowa 1066 MHz zapewnia wyższą wydajność w najbardziej wymagających grach i aplikacjach multimedialnych. Cena procesora Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,46 GHz w wersji BOX (w partiach po 1000 szt.) została ustalona na poziomie 999 dolarów.

www.intel.pl

Obudowy od parady

Do niedawna, kiedy kupowaliśmy komputer, najbardziej zależało nam na tym, co będzie w środku obudowy. Szybka karta graficzna, duży dysk twardy czy też bardzo wydajny procesor lub szybka nagrywarka. Zwykle producent „wrzucał" to wszystko do jakiejkolwiek obudowy, która spełniała podstawowe wymagania dotyczące przestronności i „pojemności".

Obecnie nie jest już tak łatwo. Producenci starają się nie tylko o poprawę wyglądu obudów poprzez zmianę zwykłych, kremowo-szarych paneli przednich na egzemplarze z klapką chroniącą i zasłaniającą napędy oraz przyciski sterujące (Power, Reset). Niejednokrotnie za niewielkie kwoty można nabyć obudowę z efektownym panelem przednim.

W niektórych montowane są wentylatory poprawiające przepływ powietrza we wnętrzu, co obniża temperaturę podzespołów i ma niebagatelne znaczenie przy żywotności tych elementów.

Niektóre posiadają przezroczystą szybę, świecące wentylatory i neony znacznie poprawiające estetykę komputera – oczywiście jednym się to podoba, innym nie.

Dodatkowym atutem bywają systemy szybkiego montażu kart czy napędów HDD lub DVD na specjalnych szynach – dzięki temu szybko i wygodnie można je wymienić na inne albo nawet dołożyć kolejne, bez konieczności demontażu „połowy" komputera.

Użytkownicy, którzy zmuszeni są do przenoszenia całych komputerów (na przykład bywalcy zlotów miłośników gier), cenią sobie nie tylko wygląd, ale także łatwość przenoszenia, a to zapewniają uchwyty na górnej pokrywie obudowy.

Stosuje się też specjalne wysokiej jakości materiały zapewniające bezpieczeństwo wewnętrznych urządzeń – niektóre to niemal pancerne skrzynki, jednak zachowujące znaczne walory estetyczne.

Potrzeba indywidualizacji własności od zawsze targała człowiekiem. Widać to w strojach, wyposażeniu domów, w przypadku samochodów i oczywiście komputerów. Rynek materiałów do amatorskiej i profesjonalnej przeróbki komputerów przeżywa od kilkunastu miesięcy prawdziwy rozkwit. Do niedawna jedną z popularniejszych modyfikacji było cięcie blach, wklejanie szybek i dokładanie świecących diod, katod czy neonów. Obecnie w niemal każdym sklepie można nabyć już za niespełna 150 złotych obudowy, które niejednokrotnie - prócz estetycznej - spełniają także rolę użytkową.

W niniejszym zestawieniu mamy zamiar zaprezentować czytelnikom wybór kilkunastu najciekawszych - naszym zdaniem - obudów dostępnych na naszym rynku. Powinny one zaspokoić dążenie do indywidualizacji komputera przynajmniej części użytkowników. Oczywiście nie trzeba na tym poprzestawać, gdyż można się pokusić o montaż dodatkowego podświetlenia czy innych gadżetów. Ktoś może rzec, że to głupota i bezguście, tak jak montaż niebieskich diod do samochodu czy kolorowych neonów pod podwoziem malucha, ale jak mawiał mędrzec - o gustach się nie dyskutuje. Skoro tak wielu ludzi chce wyróżnić się z tłumu - ich sprawa, jak to robią, póki nikomu nie szkodzą.

Jeśli ktoś uważa, że nie ma niczego ciekawego wśród obudów z zestawienia, nic nie stoi na przeszkodzie, by pobuszować po podanych stronach i wyszukać sprzęt dla siebie.

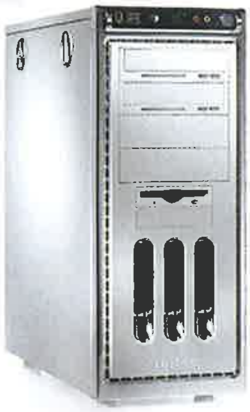
Gdyby ten temat okazał się interesujący dla czytelników (wszystko zależy od przesyłanych listów pod adres hardware@cdaction.com.pl), „pociągniemy" go i będziemy częściej prezentować spore zestawienia sprzętów tego lub innego typu, a nie tylko pojedyncze „zajawki" ciekawych gadżetów. [CDA]

Antec Sonata
Cena: 739 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 203 x 418 x 456
- „ZATOKI 5.25": 3
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+4
- WENTYLATORY: 1*120 mm
- ZASILACZ: Antec True 380 W
- WWW: www.antec.com.pl
- DYSTRYBUTOR: www.komputronik.pl

Obudowa z bardzo mocnym zasilaczem i dość cichym chłodzeniem. Dyski wkładane z boku - dobry dostęp.

Antec P160
Cena: 813 zł



DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 202 x 507 x 492
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+4
- WENTYLATORY: 1*120 mm
- ZASILACZ: brak
- STRONA: www.antec.com.pl
- DYSTRYBUTOR: www.komputronik.pl

Bardzo solidna i efektowana obudowa wykonana z aluminium.

Logic Q3 Black
Cena: 273 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY:200 x 430 x 440
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 1+6
- WENTYLATORY: 1*80 mm
- ZASILACZ: Logic 350 W
- WWW: www.logicconcept.pl
- DYSTRYBUTOR: www.komputronik.pl

Czarna obudowa, w której wyróżnia się wielofunkcyjny ekran LCD.

Modecom Step 107 LCD
Cena 208 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 180 x 415 x 477
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 1+2
- WENTYLATORY: brak
- ZASILACZ: 300 W
- WWW: www.modecom.pl
- DYSTRYBUTOR: www.komputronik.pl

Niezbyt droga czarna obudowa z ekranem LCD i zasilaczem 300 W.

Transparent Blue
Cena: 349

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 450 x 190 x 470
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+6
- WENTYLATORY: 4*80 mm
- ZASILACZ: brak
- WWW: www.kkimports.pl

DYSTRYBUTOR: www.kkimports.pl

Całkowicie przezroczysta, z czterema bardzo dobrze rozmieszczonymi, kolorowymi wentylatorami.

X-Long
Cena: 189 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 450 x 190 x 470
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+6
- WENTYLATORY: 1*80 mm
- ZASILACZ: brak
- WWW: www.kkimports.pl
- DYSTRYBUTOR: www.kkimports.pl

Obudowa przypomina znane konstrukcje firmy Thermaltake. Dodatkowo posiada boczny panel „Death".

Tracer 979 Phantom
Cena: 175 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 200 x 440 x 430
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+4
- WENTYLATORY: 1*80 mm
- ZASILACZ: MGB-350 ATX P3/4
- WWW: www.tracer.pl
- DYSTRYBUTOR: www.megabajt.com.pl

Ciekawie dobrana kolorystyka sprawia, że trudno znaleźć podobną obudowę. Ma miernik temperatury.

Tracer 909 Quake Black
Cena: 149 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 200 x 450 x 412
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+4
- WENTYLATORY: brak
- ZASILACZ: 350 W
- WWW: www.tracer.pl
- DYSTRYBUTOR: www.megabajt.com.pl

Ciekawie profilowane zaślepki i niebanalna kolorystyka. Zasilacz w komplecie.

Tracer 911 Turbo-Jet
Cena: 229 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 200 x 440 x 430
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+3
- WENTYLATORY: 1*120 mm + 1*80 mm
- ZASILACZ: brak
- WWW: www.tracer.pl
- DYSTRYBUTOR: www.megabajt.com.pl

Ciekawa obudowa z klapką i dużą „turbiną" oświetloną niebieskimi diodami oraz panelem bocznym z szybką i wentylatorem.

Tracer 959 Canto Fan+Led
Cena: 135 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 180 x 420 x 430
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+1
- WENTYLATORY: 1*80 mm
- ZASILACZ: 350 W
- WWW: www.tracer.pl
- DYSTRYBUTOR: www.megabajt.com.pl

Obudowę tę można przenosić za pomocą solidnego, wbudowanego uchwytu. Wentylator na przednim panelu poprawia przepływ powietrza.

Tracer 787 DaVinci LCD
Cena: 205 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 460 x 190 x 445 mm
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+4
- WENTYLATORY: brak
- ZASILACZ: 350 W
- WWW: www.tracer.pl
- DYSTRYBUTOR: www.megabajt.com.pl

Elagancka obudowa z możliwością kontroli temperatury w 3 różnych punktach, pokazuje datę, godzinę i inne wskazania na dużym ekranie LCD.

Thermaltake Tsunami VA3000SWA Silver Window
Cena: 999 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 495 x 210 x 478 mm
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+5
- WENTYLATORY: 2*120 mm
- ZASILACZ: brak
- WWW: www.thermaltake.com
- DYSTRYBUTOR: www.4max.pl

Bardzo solidna, aluminiowa obudowa z dobrej jakości, wydajnymi i cichymi wentylatorami.

Thermaltake Shark VA7000BWA Black Window
Cena: 999 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 540 x 205 x 500 mm
- „ZATOKI 5.25": 5
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+5
- WENTYLATORY: 2*120 mm
- ZASILACZ: brak
- WWW: www.thermaltake.com
- DYSTRYBUTOR: www.4max.pl

Wykonana z aluminium i pomalowana na czarno obudowa, z podstawkami dla większej stabilności.

SilverStone Temjin Serie TJ-05-T Black
Cena: 845 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 213 x 504 x 617 mm
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+8
- WENTYLATORY: 2*120 mm + opcjonalnie 3*80 mm
- ZASILACZ: brak
- WWW: www.silverstonetek.com
- DYSTRYBUTOR: www.4max.pl

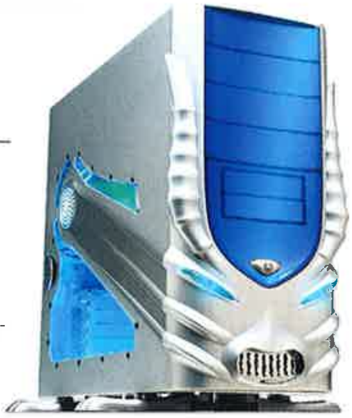
Obudowa dla osób o wysublimowanym guście, wysokich wymaganiach i zasobnym portfelu.

SilverStone LASCALA LC-03 Black
Cena: 660 zł

Bardzo droga obudowa typu Desktop, lecz oferująca bardzo wysoką jakość wykonania i użytych materiałów.

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 425 x 160.5 x 415 mm
- „ZATOKI 5.25": 2
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+2
- WENTYLATORY: 1*60 mm + opcjonalnie 1*80 mm
- ZASILACZ: brak
- WWW: www.silverstonetek.com
- DYSTRYBUTOR: www.4max.pl

Foxconn Diabolic
Cena: 454 zł



DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 430 x 200 x 490 mm
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+4
- WENTYLATORY: 1*120 mm
- ZASILACZ: 450 W
- WWW: www.action.pl
- DYSTRYBUTOR: www.action.pl

Diaboliczna obudowa z szatańskim zasilaczem o mocy aż 450 W.

Colors-It ATX-G8023C
Cena: 200 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 504 × 195 × 456 mm
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+5
- WENTYLATORY: 1*80 mm
- ZASILACZ: 350 W
- WWW: www.colors-it.com.cn
- DYSTRYBUTOR: www.ab.pl

Obudowa z szybą, podświetlanym wentylatorem oraz neonem na przednim panelu.

Colors-It L8011-B3
Cena: 117 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 486 x 185 x 425 mm
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 1+6
- WENTYLATORY: brak
- ZASILACZ: 350 W
- WWW: www.colors-it.com.cn
- DYSTRYBUTOR: www.ab.pl

Maska Mercedesa na obudowie? Ależ proszę bardzo i to za niezbyt wygórowaną kwotę.

Black Cobra
Cena: 179 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 450 x 190 x 470
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5": (Zew/Wew) 2+6
- WENTYLATORY: 1*80 mm
- ZASILACZ: brak
- WWW: www.kkimports.pl
- DYSTRYBUTOR: www.kkimports.pl

Niezbyt droga obudowa z motywem kobry na klapce i bocznym panelem „Dragon".

Guardian Silver
Cena: 179 zł

DANE TECHNICZNE:
- WYMIARY: 450 x 190 x 470
- „ZATOKI 5.25": 4
- „ZATOKI 3.5" (ZEW/WEW): 2+6
- WENTYLATORY: 2*80 mm
- ZASILACZ: brak
- WWW: www.kkimports.pl
- DYSTRYBUTOR: www.kkimports.pl

Tania, efektowna obudowa z przezroczystym panelem bocznym i dwoma kolorowymi wentylatorami.

Pracuj lub oglądaj

HD772V 17"

Kontrast	450:1
Jasność	350 cd/m^2
Czas reakcji	16 ms
Kąty widzenia	170/170°
Głośniki stereofoniczne	2 x 2,5W

Monitory MAG HD572V i HD772V to nie tylko panele LCD, potrafią bowiem pracować jako autonomiczne, niezależne od komputera telewizory. Mnogość wyjść i wejść audio/video to dowolność konfiguracji tych LCD-TV z innymi urządzeniami, np. odtwarzaczem DVD lub magnetowidem (S-Video, Composite Video, Line in/out, Audio in, D-Sub15 oraz DVI). Model **HD772V** jest dodatkowo chroniony przez AREC2 MAGic FILTER – sześciowarstwowy filtr szklany opatentowany przez firmę MAG innovision.

www.magi.com.pl

MAG INNOVISION

Autoryzowane Salony Sprzedaży MAG Innovision

CZĘSTOCHOWA ENTERPRISE, ul. Wały Dwernickiego 11 paw. 17 i 18, (34) 365 23 07;
GLIWICE KOMPOL Computer Systems, ul. Pszczyńska 56, (32) 238-82-29;
KATOWICE CEI Robert Konarzewski, Pl. Grunwaldzki 8-10/45, (32) 782 64 64;
KONIN KEYNET COMPUTERS, ul. 1 Maja 13, (63) 245 76 54, 245 75 54;
KRAKÓW INFO-COM, ul. Nowowiejska 1/5, (12) 633 14 18;
KRAKÓW POWER, ul. Batorego 4, (12) 632 96 77 (79);
LEGNICA ALEX STEFANOWSCY S.J., ul. Wrocławska 183, (76) 85 666 00, 85 666 01;
ŁÓDŹ BP SYSTEMY, ul. Piotrkowska 199, (42) 636 40 40;
ŁÓDŹ INFO-GLOB KOMPUTER, ul. Piotrkowska 125, (42) 633 66 56;
NOWY TARG AND COMPUTERS, ul. Kazimierza Wielkiego 16, (18) 264 62 24;
RZESZÓW CENTRUM QUATRO, ul. Matejki 22, (17) 853 51 63, 853 26 27;
RZESZÓW OPTEAM SA, ul. Lisa-Kuli 3,(17) 852 01 35, 853 28 77, (800) 13 00 66;
STARACHOWICE PERFOPOL, ul. Radomska 76, (41) 274 58 08
ŚWINOUJŚCIE COMPUTER, ul. Bohaterów Września 13, (91) 321 02 84, 322 39 79;
TORUŃ PULSAR SYSTEM, ul. Wyszyńskiego 19, (56) 645 45 60, 645 88 54;
WŁOCŁAWEK SAMBA-AnaCom, ul. Polna 101, (54) 232 66 33;
WROCŁAW KEN TECHNOLOGIE INFORMATYCZNE, Plac Strzelecki 20, (71) 793 71 30 do 36
ZIELONA GÓRA PROFESSIONAL COMPUTER TECHNOLOGY PCT, ul. Francuska 52, (68) 324 08 60;

CENA: 100 zł
DOSTARCZYŁ: Action Sp. z o.o., ul. Dawidowska 10, 02-800 Warszawa, tel. (022) 332 16 00
WWW.ACTION.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Titan
NAZWA: Siberia
PLATFORMY: Socket A (Socket 462)
WYMIARY: 82 x 80 x 85 mm
ŻEBERKA: 14
WENTYLATOR: 120 x 120 x 25 mm
OBROTY: 1400-2900 RPM
HAŁAS: 27-45 dB
DODATKOWE: regulator obrotów, pasta termoprzewodząca

CENA: 135 zł
DOSTARCZYŁ: Multimedia Vision
WWW.MMV.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Pentagram
NAZWA: Freezone QVC-120 Cu
PLATFORMY: Socket 478 (Intel P4), AMD Athlon XP/Athlon/Duron (Socket A), AMD Athlon 64 (Socket 754)
WYMIARY: 144 x 144 x 67 mm
ŻEBERKA: 80
WAGA: 645 g
OBROTY WENTYLATORA: 1150-1850 RPM
HAŁAS: 16-26 dB
DODATKOWE: regulator obrotów, pasta termoprzewodząca

TECH-NICK | W KÓŁKO CHŁODZONE...

Titan Siberia.

Pentagram Freezone QVC-120 Cu.

Titan Siberia i Pentagram Freezone QVC-120 Cu

Wydajne chłodzenie i redukcja hałasu to jedne z najważniejszych kryteriów, którymi kierują się producenci ostatnio prezentowanych zestawów przeznaczonych do rozpraszania ciepła wydzielanego przez procesory.

Titan jest znany w Polsce głównie z tanich i w miarę wydajnych zestawów radiator + wentylator. Prezentowaliśmy także w miarę dopracowany (wydajny, lecz niezbyt cichy) system wodnego chłodzenia. Teraz okazało się, **że można niezbyt wielki radiator połączyć z 12-centymetrowej średnicy wentylatorem** (sam zmajstrowałem podobny już ponad rok temu – co ciekawe, podstawą była metalowa konstrukcja Titana) i stworzyć ciekawe urządzenie chłodzące. Dzięki dużemu wiatrakowi Siberii ciepło rozpraszane jest nie tylko z fiszbinów radiatora, ale także układów montowanych w bliskości podstawki procesora.

Wentylator umieszczono w łatwo demontowalnej ramce, co wydatnie ułatwia montaż radiatora na procesorze. Wersja, jaką testowaliśmy, miała możliwość pracy jedynie z Socketem A (Socket 462) procesorów AMD Athlon/Sempron.

Producent postarał się także o dołączenie **regulatora obrotów** montowanego w zatoce na napędy 3,5". Dzięki niemu można spowolnić wentylator z głośnych 2900 obrotów do poziomu 1400 obrotów.

Odmienną konstrukcją jest **QVC-120 Cu**, który jest rozwinięciem gamy konstrukcji Pentagram Freezone. Tym razem producenci „poszli na całość" i zaproponowali **ogromnych rozmiarów radiator zbudowany w całości ze spiętych bardzo ściśle ze sobą falistych blaszek**, który wspomagany jest dużym wolnoobrotowym wentylatorem. Obroty wiatraczka możemy regulować za pomocą dołączonego (znanego z poprzednich konstrukcji) potencjometru. Niestety jest on tak samo nieporęczny jak poprzednicy, gdyż można go zamocować poza obudową jedynie z tyłu komputera, gdzie dostęp może być znacznie utrudniony. Przydałaby się zmiana choćby na taki jak u Titana.

Montaż w przypadku tak dużego radiatora jest **znacznie utrudniony**, gdyż zmuszeni jesteśmy do osobnego przytwierdzenia blaszanej obejmy na Socket A, a następnie przykręcenia całości do tejże obejmy dwoma śrubkami. Przyznam, że potrzebna jest spora doza precyzji, gdyż manewrowanie śrubkami w prowadnicach tak, by trafić w otwór blachy, nie jest łatwe. Potem pozostaje przykręcenie całości, i już. Zalecam jednak **zastosowanie dodatkowych blaszek dystansujących**, ponieważ bardzo łatwo jest uszkodzić krzemowy rdzeń procesora.

Oczywiście w obydwu przypadkach zaleca się zastosowanie pasty przewodzącej dołączonej do każdego zestawu.

Wyniki uzyskane w trybie spoczynku, gdy komputer „nic nie robi" oraz gdy włączono aplikacje przewidziane do jak największego obciążenia procesora (Prime95 i HotCPU), i które działały ponad pół godziny, zamieściliśmy w małej tabelce. **Bezapelacyjnie lepszym produktem okazuje się Pentagram** i jest na to bardzo proste wyjaśnienie. Mimo wydajniejszego wentylatora zastosowanego w Titanie, Pentagram ma znacznie większą powierzchnię blaszek odprowadzających energię i rozłożonych tak, że wentylator równomierniej je owiewa, co owocuje niską temperaturą nawet przy zmniejszonych obrotach.

Wybór należy do was, choć ja skłaniałbym się ku Freezone, który procesor AMD Athlon 2500+ (Barton z podkręconym do 2500 MHz zegarem) chłodził znacznie lepiej. **|CDA|**

Nazwa	Titan Siberia		Pentagram Freezone QVC-120 Cu	
Obroty (RPM)	2900	1400	1850	1150
Spoczynek (w stopniach C)	42	46	41	43
Obciążenie (w stopniach C)	50	56	44	48

Titan Siberia — POWER 6, DODATKI 6, ECO 5
+ wentylator chłodzi nie tylko radiator, ale i układy wokół procesora
– duża głośność na maksymalnych obrotach
– stara konstrukcja radiatora, za mało żeberek

www.titan-cd.com

Pentagram Freezone QVC-120 Cu — POWER 8, DODATKI 8, ECO 8
+ bardzo wydajny (duża powierzchnia żeberek)
+ dość cichy wentylator
+ możliwość obsadzenia w różnych platformach
– niezbyt poręczny regulator obrotów

www.mmv.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Nasz Mistrz Rajdowy
Bogdan Choma poleca!
Nowa Rewolucyjna
Technologia „AI Sim-Tech"
Generuje wibracje, nawet w grach, które nigdy nie wibrowały pod DirectX.
Powered by
AI Sim-Tech
www.choma.ognia.pl
www.manta.com.pl
ST 26290
Kompatybilne z:
PlayStation
PlayStation 2
PC USB
Compressor Supreme & Evolution Wheel
▶ Kąt obrotu 180 stopni
▶ Kompatybilna ze wszystkimi grami
▶ W pełni programowalne przyciski
▶ Programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny*
▶ Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
▶ Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
▶ Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
▶ Stylowa kolorystyka, dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
▶ Wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
▶ Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami
Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!!!
Phoenix Wireless Joypad
10 przycisków ◆
Pad bezprzewodowy ◆
Ładowarką w zestawie ◆
Wbudowane akumulatory ◆
Wybór cyfrowy/analogowy ◆
Swoboda obrotu 360 stopni ◆
Przejściówka PS2/PSX na USB w zestawie ◆
Możliwość pracy w czterech częstotliwościach ◆
Zgodny z USB PC i PS2/PSX ◆
Dwuosiowe drążki analogowe ◆
Interaktywna wibracja w Windows 98SE/ME/2000/XP ◆
Dragon Pad
Precyzyjne odwzorowanie efektów wibracji przy pomocy dwóch wbudowanych silniczków ◆
Dwie 2-osiowe analogowe manetki płynnie kontrolujące kąt 360 stopni ◆
12 programowalnych przycisków ◆
Gumowe pokrycie ◆
Wygodne ułożenie w dłoni dzięki żłobkowanym gumowym uchwytom ◆
Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire" ◆
Proste i łatwe podłączenie (USB) ◆
Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP ◆
Bomber Pad
8 przycisków ◆
Gumowe pokrycie ◆
Wygodne ułożenie w dłoni ◆
8-kierunkowy pad ◆
Proste i łatwe podłączenie (USB) ◆
Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire" ◆
Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP ◆
Universal Double Shock 2
12 przycisków ◆
Zgodny z USB PC i PSX/PS2 ◆
2-osiowe drążki analogowe ◆
Pokryte gumą uchwyty ◆
8-kierunkowy pad ◆
Wybór cyfrowy/analogowy ◆
Zgodny z Direct X 6.0 lub wyższym ◆
Interaktywna wibracja w Windows 98/ME/2000/XP ◆
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, tel.: +48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

CENA: 128 MB - 279 zł, 256 MB - 349 zł, 512 MB - 479 zł
DOSTARCZYŁ: CNT, ul. Węglowa 2, 30-063 Kraków
WWW.SLIMP3.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: C&D Technology Co.
NAZWA: SlimP3
PAMIĘĆ: 128 MB (są wersje 256, 512 MB)
RADIO: tak, zapamiętywanie 30 stacji
DYKTAFON: tak, funkcja aktywacji głosem
FORMATY: mp3 i wma, odtwarza VBR-y
WYŚWIETLACZ: 7 kolorów
EQUALIZER: 7 typów
ZASILANIE: 1 x AAA (do 10 godzin)
INTERFEJS: USB 1.1
GWARANCJA: 12 miesięcy

MQC | ŚWIETNY!

Wreszcie sprzęt tani, ładny i funkcjonalny.

SlimP3

Wreszcie pojawił się na rynku odtwarzacz mp3, na który od dłuższego czasu czekałem. Łączy on cenę sprzętów z najniższej półki z jakością do tej pory niedostępną w tym przedziale.

SlimP3 przypomina początkowo bardzo playery Z-Cyber. Sprzęty dobre, o zadowalających możliwościach, jednak z fatalnie pomyślanym interfejsem. Na szczęście tej wady testowane urządzenie nie powiela.

Już pierwszy kontakt jest pozytywny, gdyż plastikowa obudowa playera pokryta jest **miłą w dotyku, delikatną gumową powłoką**. Obsługa nie nastręcza żadnych problemów. Wszystko jest **intuicyjne** i praktycznie można nie zaglądać do instrukcji.

Do tej pory tylko raz spotkałem się z playerem mp3, którego dyktafon by sobie jakoś radził z trzaskami - chodzi mi o MPIO, który niestety był dość drogi. SlimP3 tu niestety nie wybija się ponad peleton, prezentując się na poziomie takim samym jak najtańsze odtwarzacze, ale i drogie iRivery. Jeśli się nagrywa dźwięk, nie dotykając urządzenia, wszystko jest w porządku. Jednak jakikolwiek ruch powoduje straszliwe **szumy i trzaski**.

Największą wadą urządzenia są jednak dołączone słuchawki. Przynajmniej dla mnie - lubię trzymać playera w kieszeni spodni, a **krótki kabel** i „obroża" na szyję na to nie pozwalają. Niektórym estetom może też przeszkadzać „dyskoteka" na wyświetlaczu (kolory przy włączeniu migają nieco denerwująco), ale to szczegół w niczym nie zmieniający faktu, że SlimP3 nabyć warto.

PS A jeszcze bardziej warto chwilę poczekać. Niedługo do Polski wejdzie udoskonalona wersja urządzenia dodająca możliwość nagrywania z radia (póki co to niemożliwe, a inne odtwarzacze radzą sobie z tym) i wyposażona w... USB 2.0! Ceny ponoć się nie zmienią.

Od Smugglera dwie uwagi:

1. Obiecywano pracę „do dziesięciu godzin" na baterii AAA. Należy to rozumieć jako „raczej siedem, może osiem".

2. Jeśli jakaś mp3 jest po prostu cicha z natury, w jej tle, na dobrych słuchawkach, da się wyczuć delikatny szum. Audiofilom więc raczej tego sprzętu bym nie polecał. Ot, klasa popularna – za atrakcyjną w stosunku do możliwości cenę. **|CDA|**

SlimP3
POWER 7 / DODATKI 0 / ECO 8
+ możliwości
+ cena
+ wygląd
– słuchawki z obrożą
– trzaski w dyktafonie
www.slimp3.pl

CENA: 99 zł
DOSTARCZYŁ: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99
WWW.MEGABAJT.COM.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Tracer
NAZWA: Power Multimedia Speakers
MOC RMS: 30 W
MOC P.M.P.O.: 900 W
PASMO PRZENOSZENIA: 20 Hz-20 kHz
OBUDOWY SATELITÓW: drewniane
EKRANOWANIE MAGNETYCZNE: tak

MQC | GŁOŚNIKI VS. SUBWOOFER - 2:0

Nieco kosmiczny wygląd...

Power Multimedia Speakers TRG-2-900-A-3

Coś dla tradycjonalistów, lubiących mieć zestaw komputerowy z tylko dwoma głośnikami stojącymi zaraz obok monitora. Czyli coś, czego w zasadzie nie polecam.

Zwykłe dwie satelity bez subwoofera niejako z założenia przegrywają porównania z bardziej rozbudowanym sprzętem. W tym przypadku jednak wiele dobrych słów można o produkcie Tracera powiedzieć, gdyż jest on **wykonany całkiem solidnie**.

Przede wszystkim niewiele można zarzucić **czystości dźwięku**. Nawet przy odtwarzaniu muzyki przy wszystkich pokrętłach podkręconych do maksimum (a jest wtedy głośno...) **nie słychać nieprzyjemnych trzasków i zniekształceń**, co jest niewątpliwie zasługą **drewnianej obudowy**. Co prawda, na tego typu głośnikach nigdy nie uzyska się głębokości basu rodem z dobrego subwoofera, ale cóż - nie można mieć wszystkiego.

Głośniki Tracera mają też kilka istotnych wad (poza tą oczywistą, że są tylko dwa). Kabel łączący satelity jest bardzo krótki, ma około **metra długości**, przez co nie można ustawić głośników inaczej niż blisko monitora. Jeśli ktoś chciałby je wsadzić gdzieś na półkę, szczerze odradzam. Nie wiedzieć czemu, konstruktorzy uznali, że **miejsce pokręteł** (głośności oraz niskich i wysokich tonów) i włącznika **jest z tyłu obudowy**. A mało jest rzeczy tak irytujących jak konieczność szybkiego szukania ich na oślep wtedy, gdy np. dzwoni komórka (a nie w każdej grze da się wyłączyć głos z menu).

99 złotych to nie są jakieś oszałamiające pieniądze i za nie dostajemy głośniki dość solidne i **bardzo głośne**. Nie wiem tylko, czy nie lepszym rozwiązaniem jest kupienie za podobną cenę choćby najprostszego zestawu Creative'a - już z subwooferem. **|CDA|**

Power Multimedia Speakers
POWER 6 / DODATKI 0 / ECO 5
+ głośne
+ czyste brzmienie
– regulatory z tyłu obudowy
– za 100 zł można już kupić niezłe 2.1
– krótkie przewody
www.tracer.pl

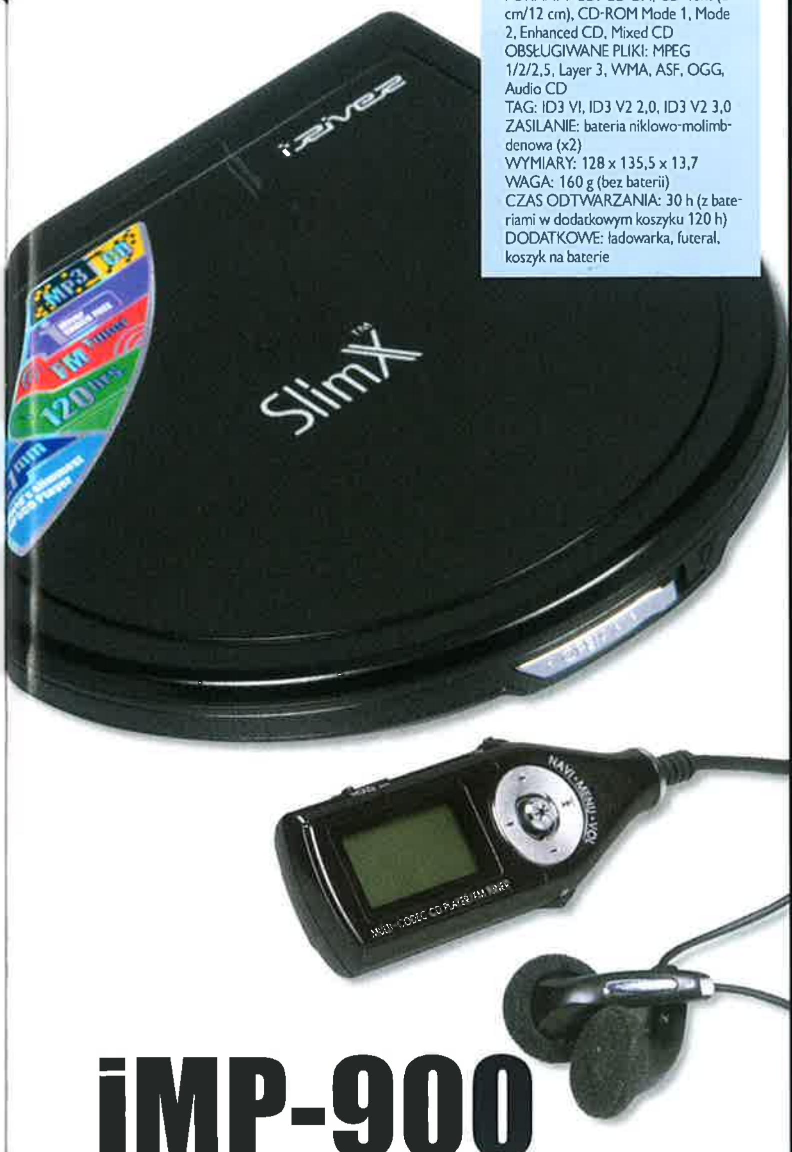
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

- CENA: 999 zł
- DOSTARCZYŁ: INTONEO, ul. Wrocławska 2a 01-490 Warszawa
- WWW.INTONEO.COM
- WWW.ODTWARZACZE.PL

DANE TECHNICZNE

PRODUCENT: iRiver
NAZWA: iMP-900
ZAKRES CZĘSTOTLIWOŚCI: 20 Hz-20 KHz
WYJŚCIE NA SŁUCHAWKI: 9 mW (lewa i prawa strona)
DYNAMIKA: 90 dB
FORMATY CD: CD-DA, CD-Text (8 cm/12 cm), CD-ROM Mode 1, Mode 2, Enhanced CD, Mixed CD
OBSŁUGIWANE PLIKI: MPEG 1/2/2,5, Layer 3, WMA, ASF, OGG, Audio CD
TAG: ID3 V1, ID3 V2 2,0, ID3 V2 3,0
ZASILANIE: bateria niklowo-molimbdenowa (x2)
WYMIARY: 128 x 135,5 x 13,7
WAGA: 160 g (bez baterii)
CZAS ODTWARZANIA: 30 h (z bateriami w dodatkowym koszyku 120 h)
DODATKOWE: ładowarka, futerał, koszyk na baterie



iMP-900

Tym razem miałem się okazję zetknąć z odtwarzaczem plików muzycznych, który mógłbym nazwać tworem niemal idealnym. Mowa o iMP-900 firmy iRiver.

Za jego pomocą dane mi było delektować się muzyką **z płyt CD i wbudowanego radia.** IMP-900 spełnia niemal wszystkie zachcianki umiarkowanego audiofila - dźwięk odtwarza bez zastrzeżeń, z poprawnym odwzorowaniem nastawów equalizera (6 wbudowanych oraz definiowalnych przez użytkownika). A i **radio spisuje się prawie że perfekcyjnie** - naprawdę tylko w skrajnych warunkach zdarza się, że dźwięk zanika.

O interfejsie mogę napisać tyle, że jest **bardzo przyjazny.** Do poruszania się pomiędzy jego ekranami służą trzy przyciski umieszczone na pilocie. (Choć w rzeczywistości jeden z nich pełni rolę swoistego „centrum dowodzenia".) Poza tym pomocny okazuje się tutaj czytelny i ładnie podświetlany ekranik na pilocie.

Nie mniej godny uwagi wydaje się wygląd iMP-900 – elegancka, czarna i ładnie wystylizowana obudowa korzystnie wyróżnia go z szeregu nijakich i bliźniaczo podobnych produktów konkurencji.

W peanie na cześć odtwarzacza firmy iRiver jest jedna fałszywa nuta - **cena urządzenia.** Lecz cóż – jakość i oryginalność kosztują. **|CDA|**

IMP-900

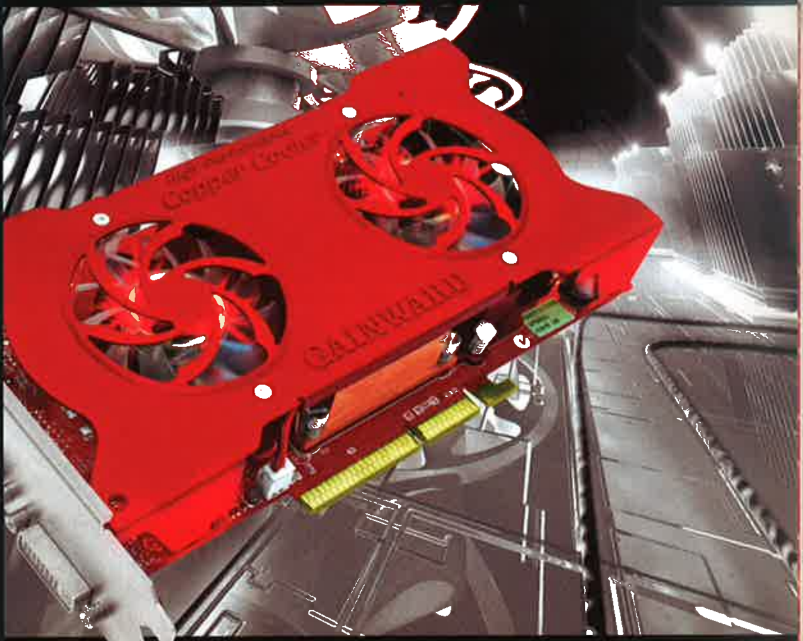
- (+) wygląd
- (+) interfejs
- (+) jakość odtwarzania dźwięku
- (−) cena

POWER	OCENA	CDA
8	8	6

www.intoneo.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

GAINWARD
Po prostu szybszy!



3 najszybsze w swoich klasach

Prezentujemy Państwu najnowsze konstrukcje GAINWARDA. Są one oparte na przełomowych chipsetach nVidii z rodziny GeForce 6800. Co tak bardzo wyróżnia je z tłumu innych kart? Wszystkie trzy miażdżą wszelkie odpowiedniki swą wydajnością. Każda z nich należy do elitarnej serii Golden Sample, a to oznacza starannie wyselekcjonowane komponenty, szybsze moduły pamięci oraz znacznie wyższe od standardowego taktowanie - tryb "enhanced". Efekty widać poniżej:

PowerPack! Ultra/2600 TV-DVI-DVI GS
Najszybsza GF 6800 Ultra chłodzona powietrzem

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	256MB 1,6ns / 256 bit	430 MHz / 1200 MHz

GOLDEN SAMPLE

PowerPack! Ultra/2400 TV-DVI-DVI GS
Najszybsza karta GF 6800 GT na rynku, taktowanie standardowego GF 6800 Ultra

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6800 GT	256MB 2,0ns / 256 bit	400 MHz / 1100 MHz

GOLDEN SAMPLE

PowerPack! Ultra/2100 TV-DVI GS
Najszybsza karta GF 6800 na rynku

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6800	128MB 2,2ns / 256 bit	350 MHz / 800 MHz

GOLDEN SAMPLE

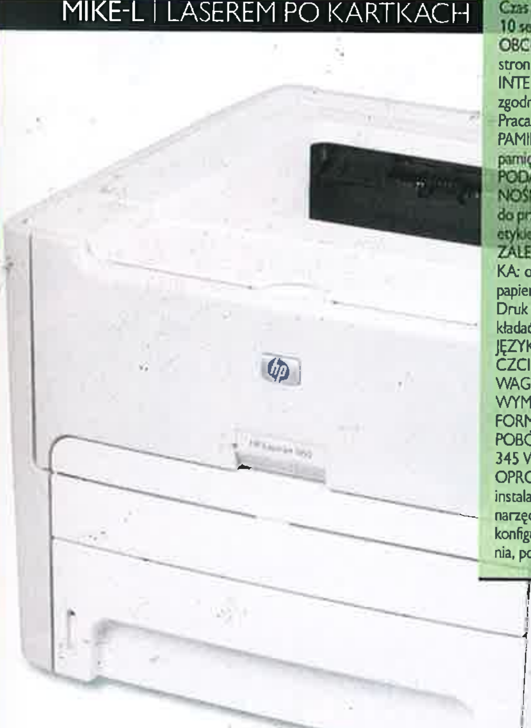
Dostępne w dobrych sklepach komputerowych.
Zadzwoń po więcej informacji.
TEL (022) 338 9000
Autoryzowany wyłączny dystrybutor produktów GAINWARD:
MULTIMEDIA VISION® ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa

CENA: 1588 zł
DOSTARCZYŁ: Hewlett-Packard

WWW.HP.PL

MIKE-L | LASEREM PO KARTKACH

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: HP
NAZWA: Laserjet 1160
ROZDZIELCZOŚĆ: optyczna 600 x 600 dpi (+ HP REt i FastRes)
SZYBKOŚĆ: do 19 s./min (A4)
Czas wydruku pierwszej strony: poniżej 10 sekund
OBCIĄŻENIE MIESIĘCZNE: do 10 000 stron na miesiąc
INTERFEJSY: USB 2.0, port równoległy zgodny z normą IEEE 1284-B
Praca w sieci: opcjonalnie
PAMIĘĆ: 16 MB (system optymalizacji pamięci HP Met)
PODAJNIK: do 250 arkuszy
NOŚNIKI: papier zwykły, koperty, folie do przezroczy, kartony, karty pocztowe, etykiety
ZALECANA GRAMATURA NOŚNIKA: od 60 do 105 g/m2 (prosta ścieżka papieru: od 60 do 163 g/m2)
Druk dwustronny: ręczny (trzeba przekładać kartki)
JĘZYK DRUKARKI: HP PCL 5e
CZCIONKI: 26 czcionek wewnętrznych
WAGA: 10,5 kg
WYMIARY: 350 x 355 x 256 mm
FORMAT WYDRUKU: A4
POBÓR MOCY: 6 W (oczekiwanie) do 345 W (praca)
OPROGRAMOWANIE: program instalacyjny i deinstalator HP, sterowniki, narzędzie HP Toolbox do diagnostyki i konfiguracji, symulator panelu sterowania, pomoc, dokumentacja



Szybka i wydajna drukarka laserowa dla wymagającego użytkownika.

HP LaserJet 1160

Po dziś dzień pokutuje opinia, że do domowego użytku najlepiej kupić drukarkę atramentową, gdyż nie dość, że pozwala na druk w kolorze, to jeszcze jest bardzo tania w zakupie.

Wszystko to prawda, lecz jak często drukujemy zdjęcia czy rysunki w kolorze? Jeśli jednak częściej musimy umieścić na kartkach tekst i to w dużej ilości - okazuje się, że nie dość, że długo trzeba czekać na wydruki, to na dodatek są one drogie (koszt atramentu) i nietrwałe (nawet kropla wody może rozmazać tekst na znacznej powierzchni).

Dobrą alternatywą jest zakup drukarki laserowej, która nie dość, że dość szybko przenosi dane na kartki, to jeszcze druk jest bardzo wyraźny i trwały, nawet na gorszej jakości papierze.

LaserJet 1160 jest jedną z propozycji firmy HP dla wymagających użytkowników domowych i biur. Jest ona w stanie drukować w rozdzielczości 600 x 600 dpi, która jest poprawiana przez systemy HP REt i FastRes. Drukarka jest w stanie drukować do **19 stron na minutę**, a co ważne - pierwszy wydruk uzyskamy po czasie krótszym od 10 sekund. Wydruki charakteryzują się dobrym rozłożeniem tonera, lecz przy dużych powierzchniach, np. czarny kwadrat, widać charakterystyczny dla laserów „wzorek". Litery cechują się w miarę płynnymi i łagodnymi krzywiznami, a odcienie szarości na zdjęciach są nieźle symulowane gradientami i rastrami.

Niestety mankamentem tego urządzenia jest cena. **Niemal 1600 złotych** to jednak ogromna kwota, choćby w porównaniu do promocyjnej ceny kolorowego Epsona, którego można było nabyć za kilkadziesiąt złotych mniej.

Za miesiąc przedstawimy o połowę tańszą siostrę 1160ki, a tym czasem mogę polecić opisywane urządzenie tym, którzy potrzebują drukować dużo i szybko. Do tego LJ 1160 nadaje się znakomicie. **|CDA|**

HP LaserJet 1160 — 8 / 2 / 6 (POWER / DODATKI / ECO)
- (+) duża szybkość druku (do 19 kartek na minutę)
- (+) pierwszy wydruk już po 10 s
- (+) prostota obsługi
- (−) mechanizm nie należy do najcichszych
- (−) cena

www.hp.pl

CENA: 459 zł
DOSTARCZYŁ: AB S.A. ul. Kościerzyńska 32 51-416 Wrocław

WWW.MONOLITH-EUROPE.COM

MIKE-L | PANCERNE 256 MB

PRODUCENT: e'Star
NAZWA: Monolith MX-7010
PAMIĘĆ: 256 MB
WYŚWIETLACZ: OLED
POŁĄCZENIE Z PC: USB 1.1
ZASILANIE: wbudowany akumulator Li-ion ładowany przez USB
SŁUCHAWKI: 2*13 mW
ODSTĘP SYGNAŁU OD SZUMU: 90 dB
ODTWARZANE PLIKI: MPEG 1/2/2.5 layer'3 (MP3), Microsoft WMA
BIT RATE: 8 Kbps-320 kbps, VBR
RADIO: FM 88-108 MHz
OBUDOWA: aluminiowa
WYMIARY: 39,5 x 78 x 15,5 mm
WAGA: 65 g (z akumulatorem)
DODATKI: słuchawki, etui, smycz

Niemal pancerny, elegancki, prosty w obsłudze, oferujący mnóstwo funkcji odtwarzacz.

e'Star Monolith MX-7010

Wiele już odtwarzaczy przewinęło się przez naszą redakcję, ale żaden nie wywołał takiego poruszenia jak e'Star Monolith MX-7010.

Trzeba było widzieć zainteresowanie społeczności redakcyjnej, gdy ostentacyjnie **trzasnąłem grającym odtwarzaczem o podłogę!** I... nic się nie stało. Nie przestał grać, a na obudowie nie znaleźliśmy nawet otarcia. Wykonana z aluminium obudowa i gruba szybka chroniąca ekran znakomicie spełniają swoje zadanie.

Wyświetlacz wykonany w technologii OLED jest **bardzo czytelny**. Ciekawostką jest możliwość personalizacji odtwarzacza poprzez zainstalowanie animowanego, nawet kilkudziesięciosekundowego logo startowego. Jakość odtwarzanego dźwięku jest bardzo dobra, a dodatkowo można wybrać jedną z opcji equalizera (Rock, Pop, Classic, Live, Bass) lub ustawić barwę samemu.

Nagrywanie stoi na niezłym poziomie, lecz stuki z obudowy przenoszą się na mikrofon. Gdy nie dotykamy obudowy lub gdy nagrywamy przez wejście liniowe czy z radia FM, które też jest wbudowane i bardzo czułe, nagraniom nic nie można zarzucić.

Bardzo ciekawą opcją jest połączenie prostego powtarzania części nagrania, wyświetlania napisów (coś w rodzaju karaoke) i możliwości przyspieszania oraz opóźniania odtwarzania utworów.

Nie można zapomnieć o możliwości automatycznego wyłączania odtwarzacza po zadanym czasie i **możliwości programowania nagrań dowolnej audycji z radia**, która zostanie zapisana w pamięci nawet, gdy Monolith będzie wyłączony.

Wbudowany akumulator ładowany przez USB przez 2 godziny wystarcza na **kilkanaście godzin** odtwarzania (gdy wyłączy się ekran). Z czystym sumieniem mogę polecić **e'Star Monolith MX-7010** każdemu, kto dysponuje odpowiednią gotówką i szuka podobnego urządzenia. **|CDA|**

e'Star Monolith MX-7010 — 9 / 7 / 7 (POWER / DODATKI / ECO)
- (+) niemal pancerna obudowa
- (+) świetna jakość odtwarzania i nagrywania
- (+) masa dodatkowych, często przydatnych funkcji
- (−) brakuje zewnętrznej ładowarki

www.ab.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

- CENA: 219 zł
- DOSTARCZYŁ: Multimedia Vision
- WWW.MMV.PL
- RAZER.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Razer
NAZWA MODELU: Diamondback
CZUŁOŚĆ: 1600 dpi (wg producenta)
PRZEWÓD: 210 cm
ZŁĄCZE: USB (pozłacany)
PRZYCISKI: 6 + rolka (dla prawo i leworęcznych)
PRZETWARZANIE DANYCH: 5,8 M pikseli na sekundę (6500 fps - klatek na sekundę)
TRANSMISJA DANYCH: 16-bitowa
NAJWIĘKSZA MAKSYMALNA AKCELERACJA: do 15 g (w/g producenta)
CZAS REAKCJI: 1 ms (wg producenta)
SOCZEWKA: wykonana przez firmę Karna (rozwiązanie opatentowane i stosowane tylko przez firmę Razer)
DODATKOWE: gumowe wstawki po bokach obudowy, anty-poślizgowe pokrycie przycisków

MAX I/O | DETRONIZACJA ŻMII!

Wyróżnienie za doskonałą precyzję działania i wyraźną poprawę w stosunku do poprzedniczki.

Bardzo precyzyjna i dobrze wyprofilowana mysz dla zaawansowanych graczy – i nie tylko.

Razer Diamondback

Pół roku temu ELD rozpływał się w zachwytach nad Razerem Viperem. Myszka miała kilka wad, które zauważyliśmy nie tylko my, choć niewiele przeszkadzały rasowym zapaleńcom FPP i to nie tylko w klanowych bojach.

Inżynierowie jednak wzięli sobie do serca uwagi graczy i postanowili nas uraczyć bardziej dopracowanym produktem. Nie dość, że **poprawiono czułość myszy** (1600 dpi - wg producenta), to jeszcze wyeliminowano dwa największe mankamenty poprzedniczki. Były to wyraźny efekt wstecznej akceleracji (gubienie się urządzenia przy szybkich i długich ruchach – kursor pozostawał w miejscu lub szalał po ekranie) oraz jedynie dwa przyciski i dodatkowy w rolce.

Tym razem otrzymaliśmy **powiększone i lepiej wyprofilowane przyciski** na dłuższej obudowie, efektem czego jest wygodniejszy chwyt, a po obydwu stronach obudowy zostały wkomponowane kołyskowe przyciski, które trudno odróżnić od gumowych wstawek zapobiegających wyślizgiwaniu się urządzenia. Mają one zasadniczą wadę – trudno obsługiwać przyciski małym palcem tak z lewej, jak i prawej strony (mysz jest symetryczna – dla prawo- i leworęcznych graczy), gdyż są one dość twarde, choć kciukiem obsługuje się je doskonale. W związku z tym mamy w sumie **nie 7, a 5 przycisków**.

Długi i cienki przewód sprawiają, że można się poczuć niemal tak, jakbyśmy mieli urządzenie bezprzewodowe – nic nie przeszkadza. Estetyczny pokrowiec jest miłym dodatkiem, który przydaje się przy przenoszeniu myszki (przewód nigdzie się nie wala i nie ma ryzyka jego uszkodzenia).

Razer Diamondback jest zdecydowanie bardziej dopracowanym produktem, który ze wszech miar zasługuje na zainteresowanie się nim „zawodowych" graczy. W redakcji są osoby, które odkładają grosik do grosza, by w niedługim czasie móc kupić tę mysz. |**CDA**|

Razor Diamondback

- ⊕ bardzo wysoka precyzja
- ⊕ brak efektu akceleracji wstecznej
- ⊕ siedem przycisków
- ⊖ trudna obsługa bocznego przycisku za pomocą malutkiego palca

POWER 9 | DODATKI 2 | ECO 6

www.razerzone.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

CENA: 199 zł
DOSTARCZYŁ: Manta, ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, tel. (022) 332 34 50
WWW.MANTA.COM.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Manta
NAZWA: PHOENIX WIRELESS JOYPAD
LICZBA PRZYCISKÓW: 10
LICZBA GAŁEK ANALOGOWYCH: 2
LICZBA GAŁEK CYFROWYCH: 1
KOMPATYBILNOŚĆ: PS2, PC-USB (dzięki dołączonej przejściówce)
ZASILANIE: wbudowany akumulator (zasilacz w zestawie)
KONFIGURACJA POŁĄCZENIA: ręczna
LICZBA KANAŁÓW RADIOWYCH: 4
MOŻLIWOŚĆ TWORZENIA MAKR: tak
FORCE FEEDBACK: wibracja

MARCHEWA | NA PS2 I PC

Manta Phoenix Wireless Joypad

Pady bezprzewodowe to duża wygoda, ale i ograniczająca krąg nabywców wysoka cena. Jednak choć ceny zbić się nie udało, propozycja Manty zadziała zarówno z PC i PS2.

Bliskie związki z konsolą Sony widać zresztą już na pierwszy rzut oka: standardowe rozmieszczenie przycisków ze znajomo wyglądającymi symbolami, dwie gałki analogowe plus cyfrowa i dziwne gniazdo w odbiorniku fal radiowych. W pudełku jest również **specjalna przejściówka pozwalająca podłączyć odbiornik do portu USB w PC-cie**, a także zasilacz. Tak się bowiem miło składa, że pad ma wbudowany akumulator, dzięki czemu odpada konieczność wymiany baterii, a w razie potrzeby można grać w trakcie jej ładowania. Wprawdzie traci się wtedy pełną bezprzewodowość, ale cienki kabelek od zasilania jest i tak wygodniejszy niż kabel w urządzeniach przewodowych USB.

Podłączenie pada do komputera jest banalnie proste. Łączymy odbiornik z przejściówką, wtykamy do gniazda USB, wybieramy przełącznikiem na odbiorniku kanał, na którym będzie się on komunikował z padem (ten sam kanał musimy wybrać także na padzie) i gotowe. Windows XP sam wykryje i skonfiguruje wszystko, co trzeba, zaś dla starszych przygotowano sterowniki. Szkoda tylko, że kanały trzeba konfigurować ręcznie, bo np. w Logitechach wystarczy tylko nacisnąć przycisk i robi się to samo.

Jeśli chodzi o jakość połączenia, pad Manty jest jednak równie dobry. Niezależnie od tego, czy odbiornik z padem się widzą, czy też pomiędzy nimi znajduje się np. obudowa komputera i blat biurka, wszystko działało jak trzeba. **Nie było problemów z utrzymywaniem połączenia ani opóźnień w działaniu** i to zarówno na PC, jak i konsoli. Nie można się także przyczepić do ergonomii i wyglądu: pad nie jest wprawdzie jakimś cudeńkiem, ale też nie ma się czego wstydzić, a w dłoniach leży bardzo przyjemnie.

Jedyny problem to mimo wszystko **dość wysoka cena**, ale jeśli szukacie dobrego bezprzewodowego pada, który zadziała zarówno z PC-tem, jak i konsolą, Phoenix będzie bardzo dobrym wyborem. Ma wszystko, co potrzeba i działa nie gorzej od Logitecha, który był naszym dotychczasowym idolem, a to chyba najlepsza rekomendacja. **|CDA|**

Phoenix Wireless Joypad
⊕ dobrze leży w dłoniach
⊕ bezprzewodowy
⊕ kompatybilny z PC i PS2
⊕ bardzo dobrze działa
⊖ dość wysoka cena

POWER 8 | DODATKI 7 | ECO 5
www.manta.com.pl

CENA: 3189 zł
DOSTARCZYŁ: Max Computers Sp. z o.o., ul. Czajkowskiego 75/5 Wrocław, tel. (071) 326 01 36
WWW.MAXCOMP.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Konica Minolta
NAZWA: Dimage A2
SENSOR: 8.0 megapikseli (efektywnych)
PAMIĘĆ: CompactFlash Typ I/II oraz Microdrive
ROZDZIELCZOŚĆ: do 3264 x 2448
KOMPRESJA/JAKOŚĆ: RAW, TIFF, JPEG
OBIEKTYW: Minolta APO 7.2-50.8 mm (ekw. 28-200 mm), F2.8-F3.5, 16 elementów w 13 grupach (2 x soczewki AD), śr. filtra 49 mm
PRZYSŁONA: f/2.8-f/3.5
MIGAWKA: CCD i mechaniczna - 30-1/4000 sek.
KOMPENSACJA EKSPOZYCJI: +/-2EV w skoku 1/3EV
ISO: Auto, 64/100/200/400/800
ŁĄCZA: USB 2.0 (zgodne w dół z USB 1.1)
ZASILANIE: akumulator litowo-jonowy NP-400, zewnętrzne
WYMIARY: 117 x 85 x 113,5 mm
DODATKOWO: pasek NS-DG4000, przykrywka obiektywu (49 mm) LF-1349, osłonka stopki SC-10, kabel AV AVC-400, kabel USB-500, osłonka obiektywu DLS-2, akumulator Lit-hium-ion NP-400, ładowarka BC-400

DAN | DOBRE!

Kompakt z ogromną ilością funkcji.

Konica Minolta Dimage A2

Jeszcze nie zapomnieliśmy o modelu Dimage A1, a już producent zapowiedział swoje nowe dziecko - model Dimage A2.

Z jednej strony, szkoda, że premiera A2 nastąpiła tak szybko, gdyż **model ten niewiele różni się od poprzednika.** Główną zmianą poza logo (po połączeniu Koniki i Minolty) jest zastosowanie matrycy **8-megapikselowej.**

Układ przycisków i ich funkcjonalność została zachowana jak w poprzednim modelu. Większość nastawów i funkcji dostępna jest przez przyciski i pokrętła rozmieszczone na obudowie. Ich ilość jest imponująca, jednak mimo tak ich dużej ilości rzadko zdarza się przypadkiem włączyć nie tę funkcję.

Standardowe nastawy uzyskujemy dwoma pokrętłami (migawka, przesłona) oraz kółkiem trybów pracy. Menu aparatu zostało uporządkowane. Ustawienia zostały podzielone na grupy, co znacznie zwiększyło ich czytelność.

Mimo że zdjęcia na pierwszy rzut oka wyglądają dobrze, po bliższym przyjrzeniu się można zobaczyć błędy w obrazie. Na rogach fotografii zauważyć można aberracje. Przy pracy w trybie AF, mimo że otrzymujemy potwierdzenie „złapania" ostrości – zdjęcie wychodzi rozmyte. Również szybkość działania autofocusa nie należy do najlepszych.

Dimage A2 jest konstrukcją udaną. Przy porównaniu ceny w stosunku do możliwości jednostki aparat można polecić zaawansowanym użytkownikom. Należy jednak zauważyć, że już za niedużo większe pieniądze możemy kupić lustrzankę cyfrową, która daje jeszcze większe możliwości. **|CDA|**

Konica Minolta Dimage A2
⊕ funkcjonalność
⊕ 8 megapikseli
⊕ wyjście na lampy błyskowe
⊖ „niepewny" auto focus
⊖ efekt aberracji chromatycznej

POWER 8 | DODATKI 4 | ECO 8
www.maxcomp.pl

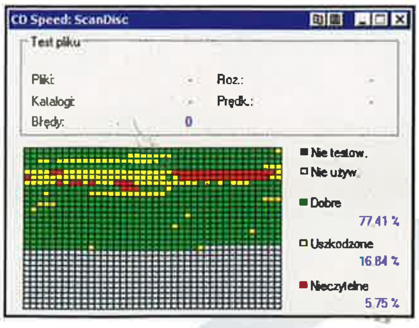
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównania do POWER i DODATKI

- DOSTARCZYŁ: TDK Marketing Polska Sp. z o.o.
- CENA: 461 zł
- WWW.TDK-EUROPE.COM

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: TDK
NAZWA: 1616N
FIRMWARE: 2.78
INTERFEJS: ATAPI/EIDE
ZAPIS CD-R/RW: do 48x/24x
ZAPIS DVD+R/RW: do 16x/4x
ZAPIS DVD-R/RW: do 16x/4x
ODCZYT CD-R/RW: do 48x/48x
ODCZYT DVD-R/RW/+R/RW: do 16x
CD-TEXT: tak
OVERBURNING: tak
BUFOR: 2 MB
PROGRAMY: NeroExpress, Nero-Vision Express 2, Nero Media Player, InCD 4, EasyWrite Reader
DODATKOWE: płyta DVD+R 8x w zestawie

MAX I/O | DO 16 RAZY SZTUKA?



Poprawnie działający napęd z dobrymi parametrami użytkowymi.

TDK 1616N

Jako że niemal każdy z liczących się na rynku nagrywarek DVD producent zaprezentował napęd pracujący z szybkością do 16x i TDK udostępniło stosowną konstrukcję.

TDK 1616N to urządzenie bardzo ciekawe, gdyż nie dość, że obsługuje płyty dwuwarstwowe, to jeszcze umożliwia zapis danych na krążkach DVD z prędkościami do 16x, i to na nośnikach +R i –R. Niestety nie dane nam było tego sprawdzić, gdyż ze świecą szukać krążków, które można nagrać z takim faktorem. Oczywiście nie omieszkaliśmy spróbować z „wolniejszymi" płytami, lecz udało się jedynie wycisnąć szybkość 8x z czwórek i 12x z ósemek. Większość udawało się potem bez większych problemów odczytać, a jak się okazało, tylko słabszej jakości media sprawiały niewielkie problemy (błędy odczytu lub po prostu zmniejszenie prędkości pobierania danych).

Zdarzało się, że szum powietrza niemal zagłuszał pracę wentylatorów w komputerze, ale tylko w przypadku, gdy następowało rozpędzanie płyt i zgrywanie danych, podczas odczytu DVD lub Audio CD niemal nie było go słychać.

Napęd dość dobrze radzi sobie z korekcją błędów zarówno na DVD, jak i CD, jednak ogólnie jest troszkę słabszy od świetnego napędu Samsunga, testowanego miesiąc wcześniej.

Przyznam, że ripowanie muzyki, jak i danych z krążków DVD z filmami mogłoby być szybsze, gdyż już 8-krotny napęd TDK radził sobie lepiej.

Nagrywarka TDK 1616N to **dobra konstrukcja**, identyczna sprzętowo z modelem NEC 3500A. Można podmienić firmware jak w poprzednim modelu 882N – na NEC 2510A, ale operacje te wykonuje się na własne ryzyko – utrata gwarancji! |**CDA**|

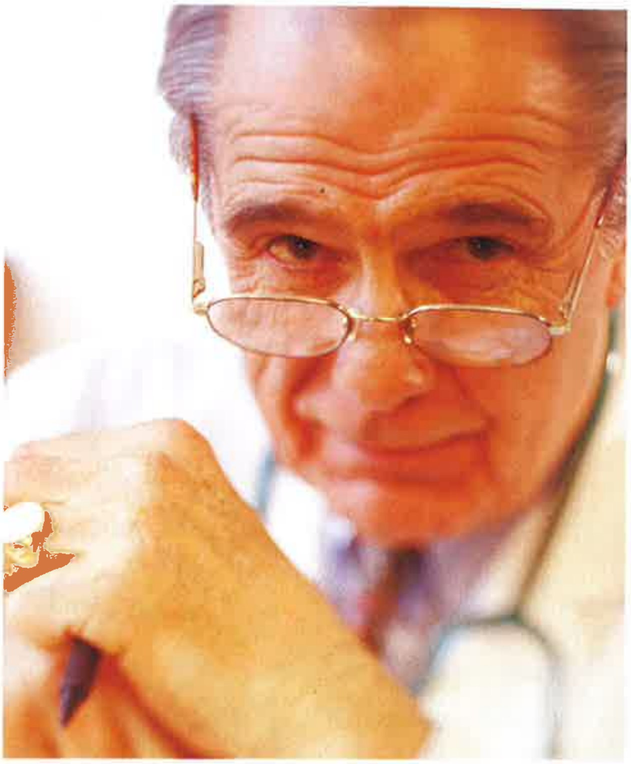
TDK 1616N
- (+) dobra kultura pracy
- (+) bardzo przyzwoita korekcja błędów
- (+) wiele nośników pozwala nagrać „szybciej"
- (–) niektóre płyty odczytuje dużo wolniej niż inne napędy

POWER	DODATKI	ECO
8	5	5

www.tdk-europe.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Seksuolog radzi:



Czasami lepiej mieć mały aparat...

92% kobiet, które wzięły udział w badaniu twierdzi, że "małe jest piękne"! Według pań mniejszy "jest ładniejszy i nie sprawia tyle kłopotu. Poza tym... lepiej leży w dłoni(!)".

Co więcej, długa lufa nie przypada do gustu także 42% badanych mężczyzn! - "Kiedy muszę działać naprawdę szybko, a zdarza się to często, duży aparat sprawia mi sporo problemów. Poza tym zauważyłem kiedyś, że dziewczyny często wybierają "krótsze lufy". Nie wiem, co takiego w nich widzą..."

Mały nawet w obcisłych spodniach nie uwiera. W każdej sytuacji czuję się z nim komfortowo! - mówi 20-letni Jacek - Mały nie rzuca się tak w oczy, a to bywa ważne, przecież nie zawsze chcemy zdradzać swoje zamiary...

Miej go zawsze przy sobie! Nieoczekiwane sytuacje, ciekawe zdjęcia lub pomysł na film - to właśnie Optique! Mały, poręczny, nowoczesny Optique 20EF to udane połączenie aparatu cyfrowego, mini-kamery video oraz kamery internetowej. Praktyczna osłona chroni obiektyw przed uszkodzeniem i zabrudzeniami. Optique umożliwia oglądanie zdjęć bezpośrednio na TV lub ich podgląd na komputerze od razu po podłączeniu pod port USB.

Zawsze i wszędzie - z łatwością zmieścisz go w kieszeni... i nie uwiera nawet w obcisłych spodniach!

Optique 20EF

299,- zł (w tym 22% VAT)

Matryca rzeczywista 2 megapiksele (z interpolacją do 3 MP). Wbudowana lampa błyskowa. Zasuwka ochronna na obiektyw. Nagrywanie filmów z dźwiękiem. Funkcje kamery internetowej. Wyświetlacz LCD 1,6". Pamięć wbudowana 16 MB. Obsługa kart SD / MMC.

Autoryzowany wyłączny dystrybutor:
MULTIMEDIA VISION
tel. (022) 338 9000 www.pentagram.pl

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

XIII numer

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikamy go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikamy ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie słynna linia komend!!

DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

Tipsy

Evil Genius

W czasie gry wpisz **HUMANZEE**, by aktywować cheaty, dzięki czemu będą działały następujące klawisze:

[Ctrl] + [S] – eksplozja/nalot
[Ctrl] + [C] - dostajesz $100 000
[Ctrl] + [A] – Armia Ciemności, czyli po jednej sztuce z każdego rodzaju każdego henchmena i miniona
[Ctrl] + [O] – dostajesz wszystkie przedmioty
[Ctrl] + [M] lub **[N]** – włącza/wyłącza Global Chaos
[Ctrl] + [T] - dostajesz wszystkie pułapki

Colin McRae Rally 2005

Aby uruchomić cheaty bez ich wpisywania, musisz otworzyć za pomocą dowolnego edytora heksów plik **options** (najpierw zrób jego kopię bezpieczeństwa!) znajdujący się w katalogu ze stanami gry (standardowo **C:\Program Files\Codemasters\Colin McRae Rally 2005 \SG**). Przejdź do pozycji **0Ch** i zamień znajdujące się tam wartości na **FF**, następnie do pozycji **10h** i ponownie **FF**. Będziesz miał wszystkie samochody i trasy. Jeśli chcesz dodatkowo mieć uruchomiony także mirror mode, zamiast **FF** wpisz **FF FF**, a jeśli chcesz uruchomić tryb z malutkimi, sterowanymi radiowo samochodzikami - **FF FF FF**.

Conflict: Vietnam

Cheat Menu
Aby mieć dostęp do dodatkowego Cheat Menu w opcjach, przytrzymaj lewy **[Shift]** i wpisz **AGENTORANGE**.

Full Spectrum Warrior

Kody będą działały tylko w nowo stworzonym profilu (wpisuje się je w menu cheat code):

NICKWEST – wielkie głowy
MERCENARIES – niekończąca się amunicja
HA2P1PY9TUR5TLE – wersja wojskowa
SWEDISHARMY – realistyczne obrażenia

Knights of Honor

Naciśnij **[Enter]**, by otworzyć konsolę, wpisz: **bskinti**, naciśnij **[Enter]**.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Sekrety na sprzedaż
Koło **Swingles Van** znajdują się wielkie **złote drzwi**, przez które przejdziesz na **Nice Street**. Idź maksymalnie w prawo, a zobaczysz faceta z zielonym mohawkiem. Pogadaj z nim, a zaoferuje ci parę bonusów (oczywiście za odpowiednią opłatą):

Bonus Art 2 - dodatkowe ekrany ładowania i takie tam
Loading Screen 2 – mniej grzeczne wersje ekranów ładowania dla Zana Luba i Harriet
Naughty 1 - Switch Ione, Analisa i Elle May będą nosiły bikini zamiast swego normalnego ubioru

Na golasa
Najpierw musisz ukończyć grę, a następnie kupić sekret **Everybody Naked!** od gościa w barze za 269 Secret Tokenów. Tryb Nude będzie można włączyć w części **Extras** w menu z bonusami.

Zwiększ swą pewność
W pokoju Larry'ego pograj w **Penis Ponga** – za każdym razem gdy wygrasz, dostaniesz 20 punktów Confidence.

Prostsze gry
Gdy będziesz non stop przegrywał, pojawi się pytanie **Should we make it easier on you?** – jeśli wybierzesz odpowiedź **Yes**, gry staną się dużo prostsze.

Superzoom w aparacie
Pobaw się **światłem** znajdującym się po lewej stronie sceny przygotowanej do **Swingles**. Kiedy się przewróci i zbije, podnieś ikonę obiektywu aparatu. Dzięki temu maksymalne zbliżenie twojego sprzętu wzrośnie z 5x do 10x, co daje zupełnie nowe możliwości!

Łatwa kasa
Udaj się do **Greek Quad** i stań obok chłopca, który kupuje obrazki. Obróć się do niego tyłem, wyciągnij aparat i zacznij robić zdjęcia trenującym cheerleaderkom. Gdy zrobisz wszystkie, obróć się i sprzedaj je chłopcu – za każde dostaniesz 4$. Co ważne, cały trik można powtarzać dowolną liczbę razy bez najmniejszych konsekwencji.

Uwaga!
Jeśli będziesz stał zbyt blisko cheerleaderek, lampa błyskowa będzie je rozpraszała, przez co dostaniesz za zrobione przez siebie zdjęcia mniej kasy.

Rome: Total War

Uwaga!
Większość cheatów można wpisać tylko raz w czasie kampanii, a dodatkowo część z nich przestanie działać po wpisaniu innego cheata.

Aby je włączyć, w czasie gry naciśnij **[~]**, by wywołać konsolę i wpisz dowolny z poniższych kodów:

bestbuy – jednostki są 10% tańsze
jericho – rozwala mury
add_money XXX – dodaje XXX kasy
add_population Y X – zwiększa populację w Y o X mieszkańców
auto_win attacker/defender – następna automatycznie rozgrywana bitwa zostanie wygrana przez atakującą lub broniącą się armię
create_unit osada/postać unit_ID doświadczenie/zbroja/broń – tworzy jednostkę o podanym identyfikatorze, doświadczeniu, zbrojach i broni w wybranej osadzie lub armii dowodzonej przez podaną postać
toggle_fow – włącza/wyłącza Fog of War
give_trait postać nazwa poziom – daje wybranej postaci trait o podanej nazwie i wybranym poziomie
list_traits – wypisuje listę wszystkich traitów
move_character nazwa X,Y – przemieszcza postać o podanej nazwie w miejsce określone współrzędnymi X i Y
force_diplomacy accept/decline/off – sprawia, że przeciwnik automatycznie przyjmuje lub odrzuca twoją propozycję dyplomatyczną
invulnerable_general nazwa – sprawia, że wybrany generał staje się nieśmiertelny w walce
season summer/winter – zmienia porę roku na lato/zimę

Tribes: Vengeance

Do linii komend dopisz: **-console**. Naciśnij **[Tab]**, wpisz kod:

god - god mode
allweapons - wszelka dostępna dla postaci broń
allammo - amunucja na maksa
stat all - wszelskie statsy
stat fps - liczba FPS
Fov [x] - pole widzenia, zamiast x, wpiszcie odpowiednią liczbę, np. 120

UFO - Aftermath

W katalogu, w którym zainstalowana została gra odszukaj plik **config.cfg**, otwórz go za pomocą dowolnego edytora tekstowego i dopisz linię:

KEY „cheats" BOOL TRUE

Podczas gry naciśnij klawisze **[Shift]+[~]** aby przywołać konsolę i wpisz dowolny z następujących kodów:

godmode - God Mode
quickvictory - zwycięstwo
quicklose - przegrana
destroyobj - niszczy obiekt
hitpoints - wyświetla HP
allplans - pokazuje ścieżki
enemies - pokazuje wrogów
quickabsolutevictory - zwycięstwo + przedmioty
canparalyse - usuwa Paralysing Effect
cancontrol - usuwa Mind Control

Kody dostępne na ekranie strategicznym:

ALLITEMS – wszystkie rodzaje broni
HIREUNIT - kolejny członek drużyny
FINISHRD - zakończenie badań

Warhammer 40.000: Dawn of War

W czasie gry naciśnij klawisze **[Shift]** + **[Enter]**, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

Whosyourdaddy – God Mode dla wszystkich twoich jednostek
Greedisgood – dostajesz 10 000 Power i Requisition
AlbertEinstein – wszystkie upgrade'y dla jednostek, maszyn i pojazdów
Allyourbasebelongstous – wygrywasz misję

Wildfire

Wpisz podczas gry: **iamacheater**, by zaktywizować cheat-mode. Teraz naciśnij

[C] - 10 000 $
[U] - dostęp do wszystkich przedmiotów
[S] - wygrywasz misję

A te kombinacje klawiszy możesz wprowadzać BEZ wcześniejszej aktywacji cheat-mode:

[CTRL]+[I] - interfejs On/Off
[CTRL]+[NUM+] - zwiększa jasność ekranu
[CTRL]+[NUM-] - zmniejsza jasność ekranu
[CTRL]+[[] - quit

cd-r
dvd±r
Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe
1-56
multispeed
Wypali!
Na pewno!
▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
▶ doskonałe wyważenie
▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R
Dyskietki
10 PCS
Cake
25 CD-R
Cake
0 CD-R
Cake
50 CD-R
DVD+R x4
DVD-R x4
Slim Tower
10 PCS
Wypalisz
4.7GB
Slim Case
1 PCS
CD-R w kopercie
DVD-R w kopercie
DVD+R w kopercie
Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl
tel. (22) 654-60-43
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
CD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 700 Mb +0,1 ◆ Czas nagrywania: 80 min ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ◆ Grubość: 1,2 mm ◆ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochlaniający prom. UV ◆ Procent odbicia: >65%
DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 4,7 Gb ◆ Czas nagrywania: 120 min ◆ Predkość nagrywania: x4 ◆ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0
Dlugość fali prom. lasera: 650 nm ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ◆ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/ -0,06 mm ◆ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ◆ Materiał nośnika: poliwęglan

CDACTION@CDACTION.COM.PL

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION → SMUGGLER ← REDACTION

Established 1996

Myśl miesiąca:

Życie jest grą, śmierć to tylko zmiana planszy.

Trzynastka jest pechowa – niewątpliwie uznają ci, których niemądre listy zostały wydrukowane w tym numerze, a oni stali się celem moich szyderstw. Trzynastka jest szczęśliwa – pomyślą sobie ci, których mądre listy trafiły na łamy tej edycji AR. A ja wam mówię – trzynastka jest fajna, bo fajne listy się trafiły. Tak mądre, jak i te „mądre inaczej". O czym zaraz się przekonacie. Ale przedtem jeszcze pożyczę wam 5 zło… znaczy Wesołych Świąt pożyczę! Tylko nie zapomnijcie oddać po świętach!

Schwytałem w sieci

Mam 22 lata. Czytam właśnie opinie na temat CDA na portalu wp.pl. [obszerne fragmenty dyskusji w SwS w 12/04 - Smg]

Na początku mocno mnie śmieszyły, ale z upływem czasu coraz mniej mi jest do śmiechu. (…) Myślę i myślę, długo, aż mi herbatka wystygła i zastanawiam się, dlaczego ludzie mają do redakcji CDA pretensje, że WYDAJĄ PISMO, KTÓRE SIĘ DOBRZE SPRZEDAJE???

Patrz: słowniczek antyfana (w tymże AR) i hasło „CDA jest komercyjne". Po prostu im się WYDAJE, że pisma powinny być wydawane dla IDEI, a nie zysku (wydawnictwa) i tym samym wysoka sprzedaż jest „be", bo to namacalny dowód komercji. I nie chcą jakoś myśleć, jak skończyły wszystkie pisma, które nie dbały o to, by się dobrze sprzedawać.

Jeśli nabywcy chcą pełnych wersji, to czasopismo, które chce się utrzymać musi je dać! Dla mnie sprawa jest prosta, czymś trzeba czytelnika przyciągnąć. Co jest w tym złego? To brutalne prawo rynku! I nie wierzę, żeby było aż tak wielu nabywców CDA, którzy biorą pudełko z płytami, z pisma wyrywają kartki z instrukcją a reszta ląduje w koszu. Na pewno pełne wersje gier są dla niektórych nabywców impulsem do zakupu, ale CDA jest zbyt atrakcyjne, zbyt kolorowe by nie zainteresować. Aczkolwiek dla antyfanów jest to pewnie bolesne.

A mi często ludzie piszą *„po raz pierwszy kupiłem was x lat temu dla pełnej wersji gry XY, a potem przejrzałem CDA… i zacząłem je kupować dla tekstów, teraz nawet płytek nie rozpakowuję"* itd. Oczywiste jest, że pełne wersje to przynęta, która ma zachęcić do zakupu… oraz LEKTURY pisma. Co w tym złego? Wszyscy to robią.

A jeśli chodzi o styl i język recenzji, to kiedyś obiło mi się o uszy, że dziennikarz powinien pisać artykuły „językowo" na poziomie szóstoklasisty. Tak, aby każdy mógł zrozumieć. (…) A w czasach gdy dzieci i młodzież niechętnie sięga po książki te kilkadziesiąt stron miesięcznie to dobra rzecz.

I to napisane językiem, który trafia do nich. Wyobraźcie sobie hiphopowców, którzy fristajlują 14-zgłoskowcem a la Pan Tadeusz (ew. metali, którzy growlują poezję Norwida). Na pewno byliby bardzo poprawni językowo i poloniści byliby zachwyceni - ale czy oni kierują swe kompozycje właśnie do polonistów?

Śmieszne wydają się argumenty jakoby w recenzjach brakowało humoru polotu i pasji a one same są bardzo szablonowe. Według mnie są przede wszystkim autentyczne, pisane przez graczy, i pisane z wielką pasją. Co do humoru, to powiem tylko, że to kwestia gustu, a o gustach się nie dyskutuje.

Znów odsyłam do słowniczka antyfanów…

Co do tych bardzo mądrych antyfanów, to takie małe spostrzeżenie. Skoro są tacy oczytani, to powinni doskonale zdawać sobie sprawę z faktu, że to, iż IM nie pasuje w tym piśmie taka, czy inna rzecz, i że to napiszą na jakimś forum niczego w piśmie nie zmieni. Bo właściwie dlaczego zmieniać coś co pasuje ze 100 tys. nabywców, i pewnie dwukrotnie większej ilości czytelników na coś, co pasuje jednemu, dwóm, a nawet niech będzie 2 tysiącom antyfanów? BO JA TAK CHCĘ?? Hmm.. bardzo mądry argument.

Naughty but sweet

Same hity?

Zauważyłem jedną rzecz. WSZYSTKIE zapowiedzi są pisane jakby wszystkie gry były super hiciorami. Catwoman: zapowiedź super a gra do dupy (według waszej oceny). F.E.A.R. - od razu lepszy od DOOMa3 ! Dlaczego nie piszecie: „szykuje się średnia gra symulująca Andrzeja L." tylko od razu „interaktywny film, mega grafa, super wypasiony dźwięk, hiper AI, kolejny przełom….."

47

To proste - bo gdy gra zapowiada się średnio, to po co o niej pisać, skoro jednocześnie robi się wiele innych i lepszych, tzn. bardziej wartych opisania? A jak gra wygląda na hiciora, to warto coś o niej powiedzieć. Inna sprawa, że w zapowiedziach wszystkie gry wyglądają na dużo lepsze niż zwykle są - ale o to pretensje kierujcie raczej do producentów, bo to oni udostępniają tylko najlepsze screeny i optymistyczne informacje w presspackach. Jeśli zaś kiepska recenzja leci po grze, którą wcześniej w CDA zapowiadaliśmy jako rewelację - to świadczy tylko o tym, że recenzujemy obiektywnie, nie patrząc na to, co obiecali producenci, a tylko na to co dali.

Kto dopłaca?

Interesuje mnie jedna sprawa. Jeżeli ktoś ma prenumeratę waszego pisma to oszczę-

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co napisano o CDA na różnych forach, listach dyskusyjnych itd. itp. Bez cenzury, często nawet bez korekty, by zachować urok oryginalnej wypowiedzi.

Dziwne przygody z CDA

• Zwirko82: pewnego pięknego dnia idę sobie z kiosku z nowo kupionym CDA. Oczywiście czytając go i nie zwracając uwagi na nic w około. Co chwilkę tylko lukałem spoza niego, aby zobaczyć gdzie już jestem. Dochodząc do przejścia miałem zielone światło, więc twardo wszedłem na ulicę, zagłębiając się powrotem w lekturę. Po kilku krokach usłyszałem pisk opon… Kiedy wyjrzałem zza CDA moim oczom ukazał się niebieski Poldek z śmiesznym panem w środku. Gliniarz był tak wystraszony, że oczy miał jak w komiksach z mangą… Miał taką minę, że jak go zobaczyłem, to jak głupek wybuchnąłem śmiechem. Potem chciał mi wlepić mandat, hehe. Ostro zacząłem się z nim kłócić. I kłóciłbym się dalej, tylko zrobił się taki korek (nawet na bok samochodem nie zjechał!!), że musiał się zwijać ze skrzyżowania…

• Hansi: Pomyśl jakby to było, gdyby policjanci czytali CDA na służbie… Wówczas ten policjant patrząc na Twoje przejechane ciało (bez urazy) mógłby powiedzieć najwyżej: „miał chłopak dobry gust…". No i co by było dalej? Oczywiście międzynarodowa afera pt. „czytanie CDA zabija". Eh, coś jak Ozzy i jego „Suicide Solution"…

• Termo: Ostatnio miałem okazję dłużej poleżeć w szpitalu… Historia dotyczy jednego z głównych lekarzy (który był zarazem moim opiekunem i „szefem decyzyjnym"). Za każdym razem gdy miał obchód, trzymał w ręce CD-A. No i pewnej nocy (ok. północy) bardzo zabolała mnie głowa, więc poszedłem do mojego „opiekuna" (takie miałem rozkazy). Już miałem otworzyć drzwi do jego pokoju aż tu nagle słychać tam… wybuch śmiechu. Był tak głośny, że aż się przestraszyłem i upadłem na podłogę, jedna z dyżurujących pielęgniarek zaczęła biec w moim kierunku krzycząc: „Boże, coś się stało!!", a w co najmniej połowie sal zapaliło się światło. Pielęgniarka zaczęła na mnie krzyczeć, że niby zakłócam porządek (a przecież to była wina lekarza!) i w ogóle nie słuchała moich wyjaśnień. (…) I wiecie co przez CD-A i „opiekuna" zyskałem?? Przez całą noc pielęgniarka dawkowała mi lewatywy. Smuggler - patałachu - to twoja wina! Jeszcze mi za to zapłacisz… Mój biedny, spracowany tyłek…

Cóż ja ci poradzę, że dałeś… :) Hmmm… sobie lewatywę zrobić. Miałeś przesrane potem, co? :) Ale pomyśl, że mogło być gorzej - zamiast pielęgniarki mógł ci to robić pielęgniarz.

• Crackers: Dom. Godz 23.00. Leżę sobie na brzuchu na łóżku czytając CDA. Czytam rzecz jasna z DOOMiewającą reckę. Jestem mniej więcej w połowie recki kiedy nagle oczy zaczęły mi się kleić. Spać mi się chciało, no ale chyba nie przerwę czytanie recenzji w połowie. No więc jeszcze czytam (słowa nikną mi gdzieś w pustce myśli), czytam (nic do mnie nie dociera) i czytam i nagle… ZZZZZZzzzzzzzzzz. Godz. 7.00 AM. Wstaję (…) myję zęby. W połowie tej czynności looknąłem po raz pierwszy dzisiaj w lustro. Zasnąłem twarzą na recce Dooma i owa recenzja… odbiła mi się na twarzy. Ale brat miał ze mnie bużowę. Hehehe.

• Gb.Ottis: Ja miałem tylko jedną przygodę z CDA (Radom - nudne miasto}… Nie chciałem sprzątnąć na półce z CDA {wybaczcie mi bo wiem, że zgrzeszyłem} i starsza chwyciła pięć CDA-ków z brzegu i wywaliła przez okno {8 piętro}… ale miałem fart i wszystkie odzyskałem. (2 na balkonie szóstego piętra; 1 na czwartym; 2 na ziemi pod blokiem - nikt nie gwizdnął)… Od tej pory dalej tam nie sprzątam :}

• BarTer89: Jedną z ciekawszy historii jaką przeżyłem z CDA to jak znalazłem jeden nr, bodajże był to ten z recenzją (recenzją, nie pełną wersją) Heretica. Może nic w tym ciekawego gdybym nie znalazł go… na dnie… Fontanny Częstochowskiej, był okryty dwoma foliówkami

dza jakieś 60 złotych. Więc ktoś kto kupuje was w kiosku to płaci za tych z prenumeraty?

Artur

Nie. Ci, co dają nam prenumeratę, płacą za np. rok z góry. Tę kasę można tak zainwestować, że da w ciągu roku więcej niż te brakujące 60 zł... I dzięki temu wszyscy są szczęśliwi - prenumeratorzy mają CDA za niższą cenę, wydawnictwo ma kasę do inwestowania, a nabywcy w kioskach nie muszą do nikogo dopłacać. Proste?

(Sad) Ladies' Corner

Ech... Smuggler. Nie wiem czy jesteś odpowiednią osobą do rozmowy o tym, ale spróbuję, nie mam przecież nic do stracenia... Cóż... jak to ująć... Od 7 lat nie mam ojca - jakieś 7 lat temu wkroczył w wirtualny świat i do tej pory z niego nie wyszedł. Nie potrafi już normalnie rozmawiać, sama nie wiem jak udaje mu się jeszcze funkcjonować w tym świecie. A ja? Ja zostałam sierotą. Nie wiem co boli mnie najbardziej, to że jestem tego wszystkiego świadkiem (czasem nawet nie je i zapomina o wszystkim poza kompem, ostatnio pytał ile ja mam właściwie lat...) i nie jestem w stanie nic zrobić, czy to, że sama nie mam dostępu do kompa, chyba, że musi iść do pracy. Sama nie wiem co robić... Nie potrafię już rozmawiać z tym człowiekiem, który pewnie już i tak zapomniał o moim istnieniu... chociaż nie, chyba jednak pamięta mnie, bo podaję mu posiłki :P

Wiem, że ten list jest bez sensu tak jak każda inna rzecz jaką wykonuję w moim marnym życiu, ale proszę o radę bo nie potrafię już żyć pod jednym dachem z... no właśnie kim on teraz jest? Smugg, możesz mi cos poradzić? Co powinnam zrobić???

Nic. To ON powinien coś zrobić... z sobą.

„On" zabronił mi korzystania z Internetu, podejrzewam jednak że nie chodziło mu tyle o pedofili, co o to bym nawet nie miała czego szukać przy tym sprzęcie... Powinnam dodać, że komputer stoi w „moim" pokoju, tzn. tak mówią wszystkim gościom zapraszanym do mieszkania. A tak naprawdę to jest jego pokój, w końcu spędza w nim więcej czasu ode mnie... Staram się kończyć, choć dużo by tego jeszcze było...;(Mimo wszystko dzięki, bo komu ja mała biedna istotka miałam się wygadać...a tak? :))

Miskhal Starberzee

Jak widać, uzależniają się nie tylko młodzi ludzie... I nie mam ci nic optymistycznego do powiedzenia, niestety. Po prostu - chrońcie swe kompy przed rodzicami, bo możecie stracić i jedno, i drugie. I to wcale nie jest śmieszne.

Mam parę uwag

Czasami trochę, a czasami mocno mnie wkurzasz. Ale teraz to przegiąłeś! Mam parę uwag do co AR z 11/04.

1. *„Coraz więcej osób pragnie być przeze mnie zbluzgana. Toż to jakieś zboczenie się robi?:)"* **Z jakiego powodu wyzywasz różnych ludzi od zboczeńców? Co ma zbluzganie do zboczenia?**

To samo: że się wówczas pieprzy bez sensu. :)

2. Mówicie, że nie bywacie na żadnych chatach? Nikt? Z całej ekipy? Coś w to wątpię. Jakoś nie wierzę, że nikt z waszej ekipy tego nie lubi.

Nie obnażamy się też w miejscach publicznych i nie walimy kup na biurka. Niewiarygodne, prawda? Jak można tego nie lubić i nie robić?! Nie wierzę!!!

4. *„Nie martw się, może jesteś adoptowany:)".* **No nie, to już przegięcie, przesada i chams[TV]o na maksa(Payne'a)! Jak możesz mówić coś tak okropnego i ohydnego, to jedna z najgorszych obelg, bezprawnie i niezasłużenie odpowiedziałeś tak autorowi pewnego listu.**

Poczytaj jeszcze raz cały ów post, a szczególnie opis jego matki, co?... Tak ze zrozumieniem tym razem.

7. Dlaczego wyzywasz bluzgających na Ciebie od idiotów? Przecież ktoś, kto Cię nie lubi, może być bardzo inteligentny.

Właśnie takich nazywam pieszczotliwie „kretynami". Tych pozostałych krytyków nazywam natomiast „murchlami", murchlo.

8. Podobnie robisz z wiekiem. Dyskryminujesz młodszych i często piszesz, o czyimś niskim wieku, a nie jesteś tego pewien, nie znasz wieku piszącego do Ciebie.

Wystarczy, że znam ich IQ - poznać pana po cholewach, a IQ po listach. A jak ktoś jest głupi, to wali mnie, ile naprawdę ma lat - podobnie zresztą jak wali mnie to w momencie, gdy ktoś pisze mądrze. Ważne jest, CO pisze, a nie ile ma przy tym lat. To nie randka. A zresztą i tak jesteście ode mnie młodsi, nie ma bata.

Poza tym, piszesz, *„Wam się skończyły wakacje, a moje się dopiero zaczęły. W końcu jakaś sprawiedliwość".* **Ty CHAMIE!!! Za takie gadanie odebrałbym Ci ten urlop, może to by Cię nauczyło pokory.**

Hehehe. Aleś się dał podpuścić ...To ja w rewanżu odwołuję ci Boże Narodzenie w tym roku! Wraz z feriami świątecznymi. A co! A do szkoły, a do nauki, wolnego się zachciewa, cooo?

9. Napisałeś *„W encyklopedii, pod hasłem zero absolutne, powinno być twoje zdjęcie."* **[Czemu napisałeś to z małej? Brak szacunku.]**

Słusznie sądzisz. Pisanie do patafianów Dużą Literą to tylko formalna oznaka szacunku, którego dla nich i tak nie mam (bo za co?). Swoją drogą, ja do wszystkich piszę tu z małej litery - i nie z braku szacunku, tylko dlatego, że taką przyjęliśmy tu zasadę.

To nie fair, tak postępować wobec autora listu, nie zasłużył sobie na to.

Heheh. Pora na mój ukochany cytat *„jeśli szukał uczciwej walki, mógł jechać do innego miasta"* – tekst, jaki wygłosił szeryf zaraz po tym, gdy kropnął rewolwerowca w plecy, z zasadzki. („Sędzia z Teksasu", świetny antywestern, polecam).

A Twoje zdjęcie powinno być pod hasłem „cep".

Co znaczy - powinno? Jest tam od dawna! Jakbyś kiedykolwiek zajrzał do encyklopedii, nie tylko po to, by szukać tam przekrojów anatomicznych pewnych męskich i żeńskich organów, to byś to wiedział. Swoją drogą, do encyklopedii trafiają ludzie sławni i w ten czy inny sposób wybitni. Dzięki za uznanie. I sprostowanie: nie pod „cep" a „zeppelin". Niby, że tak się nadymam dumą i na takie wysokie poziomy się tu wznoszę. A co! Mów mi „Hindenburg"! (*)

(*) eurydyci i obryci mogą sobie podarować przypominanie mi, jak ów zeppelin skończył. Z gazów łatwopalnych mam bowiem w sobie tylko trochę metanu, którego zresztą regularnie się pozbywam (vide L&L w tym numerze).

10. *„Cda to gazeta faszystowska".* **No, w pewnym sensie tak, ale nie cała, tylko ci redaktorzy, którzy bronią tej okropnej, antypolskiej gry „Codename: panzers"**

Wiesz, że jakbym się uparł, mógłbym cię za tę wypowiedź podać do sądu? I mówię to teraz BARDZO serio. Są na to odpowiednie paragrafy o pomówienie czy zniesławienie. Ale nie przejmuj się - nie walczę z dziećmi, nie procesuję się z ciućmokami. Jesteś więc podwójnie kryty. Lecz uważaj, co piszesz/mówisz, bo kiedyś możesz tego żałować, jak trafisz na kogoś, kto potraktuje cię bardziej niż ja serio.

PS Czemu nie ma w Cda „Veto"? Bardzo lubiłem ten dział.

M.S. [namiary znane redakcji]

Właśnie dlatego. :) Veto od czasu do czasu będzie - ale tylko wtedy, gdy ktoś będzie miał sensowne kontrargumenty, a nie napisze list na zasadzie „nie zgadam się z oceną, bo nie" lub „nie zgodzę się z czymkolwiek, byle tylko i nic a nic nie zamókł. Nie wiem skąd on tam się wziął pewnie to znak od Boga?

Jak czytamy CDA?

• *greyman: Ludzie! Jak wy możecie w przeciągu kilku dni przeczytać całe CDA? Toż to barbarzyństwo! :D Ja sam od kilkunastu miechów szukam skutecznej metody na delektowanie się CDA przez jak najdłuższy czas. Otóż od pewnego czasu czytam CDA od tekstów, które mnie najmniej interesują (czy są takie??) za wyjątkiem Wstępniaka (uwielbiam), który idzie w pierwszej kolejności oraz Newsów. Potem czytam recki kaprawych gier lub tych, które mnie nie bardzo interesują (ocena subiektywna). Potem przeciętniaki i końcę Tematami numeru, Hitami (pow. 8/10) i O grach inaczej. Całość przeplatana fragmentami Sprzętu, Na Luzie i AR. Na koniec czytam jeszcze raz co ciekawsze teksty nawet po kilka razy (...) Oczywiście ograniczam ilość artykułów dziennie. Dzięki tym zabiegom, CDA starcza mi nawet na 10-14 dni :D. Pominąłem sprawę Cover CD/DVD, bo to „insza inszość". Jestem ciekaw Waszych metod na „Długie CDA" . P.S. W tym miesiącu ułatwiliście mi sprawę dodając 8 stron. THX!!*

• *Mongoose: Zawsze gdy idę do klopa biorę któryś ze starych numerów CDA i czytam te części pisma, których wcześniej nie przejrzałem. Nieraz biorę nawet 3 numery gdy czuje ze mnie dłużej przetrzyma ;) I tym oto sposobem prawie każdy numer mam przeczytany od deski do deski :D*

...klopowej.

• *BarTer89: AR sprawiło że - nawet poranną gazetę zaczynam czytać od tyłu. Kiedy są listy i pytania do redakcji w innych czasopismach dziwię się, że wszyscy tam traktowani są z największym szacunkiem. W AR nigdy chyba tak nie było? Kiedy w wypracowaniu jest „Napisz List" To zawsze boję się, że nauczycielka będzie robiła w nim chamskie dopiski...*

• *Lord SmC: Osobiście nie mogłem sam przeczytać listu od niejakiego Anyfan-a ToxUK i Antyfan-a [AR 11/04] :lol: (dusiłem się ze śmiechu). Po prostu prawdziwi Antyfani CDA mają umówione śmietniki, w których znajdują CDA i się nimi wymieniają, a autorzy tych listów nie tyle słabo się starali - tylko nie wiedza w których śmietnikach szukać :lol:*

Swoją drogą, parę osób wzięło ich za prawdziwych antyfanów i bluzgało w listach...

Gadżety

Pusta płyta DVD-R dołączona do CDA 11/04 wzbudziła wśród co poniektórych internautów pewną konsternację. Pominiemy tych, którzy się cieszyli. Ciekawsze są pozostałe reakcje. Niektórzy się pluli...

• *A po co mi DVD-R? skoro nie mam nagrywarki dvd to i tak na nic mi się nie przyda! i sadzę, że większość Polaków jeszcze nie ma takich nagrywarek więc po co nam to?! Dołączyliby 5CD-R i było by to samo!*

Pretensje do sponsora, który ów gadżet ufundował. Jest takie przysłowie o darowanym koniu - znasz?

• *Całkiem niezły pomysł o ile nie podniesie to znacząco ceny czasopisma. Pewnie bym się skusił, gdybym miał nagrywarę DVD.:) Ale nie mam więc nie qpie.*

Cóż, jak ktoś kupuje pisma tylko dla gadżetów?

Inni nie dowierzali:

• *neo_vir: Eeee ... czy naprawdę nikt tu nie wyczuł ściemy??? przecież to żart... :| i to wcale nie bardzo wyszukany :/*

• *lookie90: Ludzie nie wiecie to jest cd-action i lubi robić na początku ludzi w konia! Kocham to czasopismo! i na pewno nie dadzą pustej płytki! Ludzie przecież płytki pustej nie dadzą!!!! Przecież to jest CDA, nie!*

Ileż w tym wiary w nas... i jaki brak wiary w naszą perfidię. :)

wydrukowali". Do tego zaś sprowadzała się większość wypowiedzi vetowiczów.

L&L

Taka dość typowa wymiana e-maili...

Pytanie: Czy do was wogule coś dochodzi?
Odpowiedź: Np. tramwaj nr 15. (*)
Pytanie: A e-maile
Odpowiedź: Nigdy, żaden!
Pytanie: W jakie dni siedzisz przy pocztcie.
Odpowiedź: W słoneczne i pochmurne, ładne i brzydkie, długie i krótkie... (Uwielbiam siedzieć przy poczcie sztandarowym!)

Autor zapewne uznał, że z debilami nie ma co gadać, bo się więcej nie odezwał. Łeee.

(*) Kłamałem, rzecz jasna. Jak zawsze.

Cze! Nie będę wam pieł tylko spytam prosto z mostu. Nie wiecie z jakiej strony można ściągnąć grę Legion. To była taka stara RPG na amigę. Albo dajcie że ją na płytę jako jaki bonus bo mnie popie***j jak jej nie zdobędę. Sory za klnięcia ale piszę w afekcie bo jej nigdzie k***a nie mogę zdobyć. Z wyrazami największej pogardy i braku szacunku***

Garet

Poszukaj w archiwalnych CDA (bodaj z rok temu) popier*@#$ tekstu o tym @#$% abandonware i #$%^ linków do tych *@#$ stron :PPP. [Pardon my french :).] Ew. użyj Mocy (umysłu), by opanować urządzenie zwane potocznie "wyszukiwarką internetową". Wpisz do niej zaklęcie, np. „legion" + „abandonware", Enter. Ufff, to były arkana dostępne tylko najlepszym hakerom i masonom z przepukliną i w sandałach, więc nie wiem, czy jesteś w stanie z tych porad skorzystać... Aha. Ja nie pisałem w afekcie, tylko w koszuli i dżinsach. A przekleństwa są u mnie po to, by autor poczuł się „jak w domu".

Smuggler, jesteś jak Św. (pamięci) Mikołaj; dajesz dzieciom prezenty, a one ci mówią, że nie istniejesz i próbują ode-

Słowniczek antyfana (Frustrat Zone)

Wiesz Smugg, po lekturze L&L dochodzę do wniosku, że ludzie nie wiedzą jakim językiem posługuje się antyfan. Właśnie z tego powodu spieszę z pomocą. Otóż w języku antyfanów pojęcie „śmietnik" oznacza nic więcej jak „kiosk", a słowa „CDA to śmieć" należy rozumieć jako „CDA to skarb". Tak naprawdę Prawdziwi Antyfani uwielbiają CDA. Mówią, że komercha, a właśnie „komercha" po ichniemu znaczy tyle co „musiałem 2 dni sępić kasę od rodziców na CDA" po naszemu.

Trzeba też powiedzieć, że im więcej bluzgów na CDA tym bardziej Prawdziwemu Antyfanowi owe CDA się podoba. Wspomnę też o braciach i kolegach Prawdziwych Antyfanów, którzy gdy pożyczają CDA i nie oddadzą przez dłuższą chwilę, są określani „lamerami", u których „w śmietniku znalazłem CDA". Tak więc może wreszcie CDA (bo to wy, a przede wszystkim Smuggler, który czyta listy, dostajecie bluzgi i jesteście najlepiej obeznani w temacie) zamieściłoby coś w stylu słowniczka Prawdziwego Antyfana, tak by każdy mógł zapoznać się z nową gwarą językową?

Twarzer

Ha! Od jakiegoś czasu właśnie tworzę słowniczek antyfana. Szczerze mówiąc, czaiłem go na nr 04/05... Ale skoro ktoś wywołał mnie do tablicy - oto wyniki mojej pracy:

Hasła pogrupowano tak, jak piszą antyfani - chaotycznie, bez sensu i w ogóle. :)

Komercja - coś, co mi się nie podoba, coś, z czym się nie zgadzam. Ew. uniwersalny epitet, którym obrzucam wszystko i wszystkich dookoła.
Komercja w CDA suxx!!! - ...bo MI kasę daje mama i JA nie potrzebuję być komercyjny!!!
Obiektywna ocena - ocena, z którą autor listu się zgadza. Tzn. którą sam wystawił.
Nieobiektywna ocena - każda inna ocena.
Połowa pisma to reklamy! - za cholerę nie umiem obliczyć, ile procent od 150 stron stanowi stron 30-40. Zresztą i tak przecież chodzi tylko o to, by wam dowalić.
Recenzje są nudne - za długie wyrazy tam są. W ogóle to recenzja powinna być na 1 stronie najwyżej, bo potem mnie głowa boli od czytania!
Recenzje nie są obiektywne - patrz -> OBIEKTYWNA OCENA i NIEOBIEKTYWNA OCENA
Wasze pismo znalazłem na śmietniku – kupuję i czytam, ale za cholerę się nie przyznam, bo ja przecież jestem Mastah, a CDA czytują tylko lamery (tzn. tak wszystkim wokół mówię), więc sami rozumiecie...
Piszecie tylko dla kasy! - ...i ja też bym tak chciał!!! Grać i jeszcze brać za to kasę. Zazdrość mnie żżera, więc was bluzgam. Poza tym, jak wiadomo, redaktor pisma dla graczy winien pracować za darmo, ew. bochenek suchego chleba dziennie (to mu wystarczy, by przeżyć!), bo inaczej będzie to już -> KOMERCJA.
Robicie pismo dla kasy - masz rację. To nasza praca, a za pracę należy się kasa. Ale przy okazji nieźle się bawimy. Przyjemne z pożytecznym!
Recenzje nie są śmieszne - mam za niskie IQ, by załapać dowcipy nieco lepsze niż „przychodzi baba do lekarza z grabiami w...".
Nie znacie się na grach/sprzęcie - JA wiem lepiej, co i jak powinniście pisać! Słuchać się mnie!
Dajcie... - jestem mały, mam 5 lat, cały świat jest po to, by spełniać MOJE zachcianki.
Dajcie grę X, a może was kupię – i tak was kupuję (choć się nie przyznam), ale może dzięki temu wysępię jeszcze grę, na której mi zależy.
Dlaczego dajecie starocie, a nie nowości - moja edukacja ekonomiczna zakończyła się w przedszkolu.
Obniżcie cenę do... - w ogóle nie znam pojęcia „edukacja ekonomiczna".
Dajecie jakieś @#$% stare gry - mam najwyżej 12 lat i komputer od tygodnia. I już znam się na wszystkim, wiem, jakie gry są dobre: te, co wymagają co najmniej GeForce'a 4!
Jesteście za drodzy - jak was kupię, nie starczy mi kasy na kolejne pirackie gierki. :(
Schodzicie na psy - nie bardzo wiem, co wam zarzucić, ale mam ochotę wam dokopać.
Spadacie na psy – jw., a do tego jestem kiepski z polskiego.
Zbijacie na psy - polska jenzyka być dla mnie wyzwanie wielkie, oooo!
Straciliście dawny klimat - gry nie bawią mnie już tak jak kiedyś, bo jestem starszy niż x lat temu. :(I to wszystko wasza wina!!!
Wy @#$% gnoje!!! Smuggler, ty &#$, idź się... itd. - żadna dziewczyna mnie nie chce!!! Łącznie z tą z wąsem, trądzikiem nawet na łokciach i bez ośmiu przednich zębów. Wkurza mnie to strasznie, więc się wyżywam na was!
CDA suxx!!! - moje ulubione pismo o grach jest dużo gorsze, co tu kryć. Albo padło dawno temu. Wkurza mnie to! :(
Głupie teksty macie – „czytanie ze zrozumieniem" będziemy przerabiać w następnej klasie. A ja i tak nie zdam. :(
Wasze gry są cienkie – bo ja chciałbym, by w piśmie za 2 dychy były same premiery światowych hitów, a wy nie chcecie słuchać. Poskarżę się mamieee!
Nie obchodzi mnie, co mi odpiszecie - bo podpisałem się fikcyjną ksywką; ew. „...chodzi mi tylko o to, byście wydrukowa-

nint3ndo: hehe taką płytkę to ja sobie zamiast obrazu na ścianę powieszę :P A tak poza tym trzeba przyznać, że chłopakom dżołk się udał.. nie ma co ^^

Encyklopedia w 10/04 też wzbudziła nieco ciekawych emocji.

• Ja tam z encyklopedi się cieszę!! A może cd-action doszło do wniosku ze jej czytelnicy to ibecyle i muszą się dokształcisc??

• martin: Jesteś bardzo krytyczny względem samego siebie, czy pijesz do innych?

I rozbrajająca mnie odpowiedź:

•względem samego siebie cda kupuje już od 5 lat a teraz wrescie mnie dokształcom!!

Chyba daremny nasz t r ó t. :)

Różności

•Alagor: Już kilka razy chciałem przestać kupować CDA ale teraz to się nawet nie oszukuję - wiem, że i tak kupię.

•Ty Smuggler listownie możesz chociaż dojść do głosu, ale ja z moją siostrzyczką (pozdrawiam szczotę:)) w ogóle sobie nie pogadam. Czytaj: ona prowadzi monolog, a ja czasem wtrącę dwa słowa, które zaraz są przerywane przez jej dłuuuuugie wypowiedzi. Zapewne czyta te słowa w zarąbanym odemnie numerze czasopisma. Ech... gdzie tu ta sprawiedliwość.

•MarlonSS: Tak patrzę na swoja 4,5 letnią kolekcję CDA i myślę kiedy przestanę je kupować.... Odpowiedź jest prosta - jak przestaniecie je wydawać! Swoją drogą miałbym za te CDA niezłego kompa... :)

4,5 roku to - powiedzmy - 55 miesięcy razy (dla okrągłości) 20 zł = 1100 zł. Za to chciałbyś dobry komputer kupić? Hm. Na niezłą kartę grafiki by starczyło...

•FremenButcher: Żal mi trochę Smugglera. Pojechał do Egiptu. Jeszcze go tam jakieś Araby zaciuchają :).

•eMMeS: Założę się, że trafił jakąś promocję z przesiadką w Iraku :)

To już wiecie, czemu tam tak niespokojnie. Obecność Amerykanów od biedy strawili, ale mego chamstwa już nie mogli. A tak serio: Egipt jest w sumie dużo bezpieczniejszy niż Polska, a ludzie są tam NAPRAWDĘ przyjaźni Polakom (i w ogóle cudzoziemcom). Z chęcią tam wrócę...

•Nigdy nie kupuję tego czasopisma dla niego samego, gdyż jest pełne chamstwa i seksizmu w stylu: Twój ulubiony zwierz (i dlaczego on?): Eld - „kobieta, bo tak".

A co miał napisać – „mężczyzna"?

Przeciek z nr 11/04. Brzmiał „W Europie wprowadzili to Francuzi". Chodziło - rzecz jasna - o encyklopedię. A teraz poczytajcie ten post:

•A tak serio to po przejrzeniu encyklopedii (pobieżnym) nie zauważyłem niczego co Francja wniosłaby do Europy poza stworzeniem UE ale to chyba nie o to chodzi.

Hehe, przyznacie, że to fajna odpowiedź - rozwiązanie trzymał w ręku, ale go nie widział. :)

Antyfani

•Wkurzacie mnie tym waszym dobijaniem konkurencji. Chyba pierzecie brudna kasę bo skąd bralibyście na takie dobre gry. Nie lubię już was ale nie mam wyjścia i znowu kupię ten numer.

Szczerze mówiąc dawno przestaliśmy prać, bo nam się pralka Frania popsuła. Przerzuciliśmy się więc na prasowanie już wypranej przez kogoś kasy. Też niezłe zyski są z tego.

•CDA to szmira dla troglodytów Szmuggler to kolo lubiący potyczki intelektualne ze swoimi czytelnikami czyli akurat poziom 13-15 lat

Dzięki za głęboką i nietroglodycką analizę pisma. Niestety, byś nie wyszedł publicznie na kłamcę (bo na pacana już wyszedłeś, a co za wiele - to niezdrowo), polemikę z twymi „zarzutami" podejmę dopiero, gdy staniesz się targetem pisma. Skoro

li, to się kolegom pochwalę".
Smuggler to kawał chama - *nie dał się zbluzgać i jeszcze mi dogryzł. Świnia!*
Nie macie szacunku dla czytelnika - *nie daliście sobie napluć do zupy i jeszcze daliście łomot plującemu. To nieuczciwe!*
Do AR piszą sami debile - *akurat w przypadku tego listu to szczera prawda. :)*
Źle/chamsko odnosicie się do czytelników - *w AR nie ma nastroju jak na jakimś cholernym pogrzebie. A w ogóle dałem 20 zł za was i oczekiwałem, że za to mnie pocałujecie w d**ę i to na klęczkach. A wy... argh!*
Nie jesteście pismem kultowym - *ciągle nie mogę pojąć, że XX zbankrutował, a wy się macie dobrze!!!*
Wszystko zawdzięczacie pełnym wersjom! – *bo jak wiadomo, nikt inny ich do pisma nie dołącza.*
XXX jest dla elity/hardcore'owców/prawdziwych graczy, a CDA dla lamerów - *jakoś się przecież trzeba pocieszać... :)*
Dajecie daremne gry - *patrz -> SPADACIE NA PSY*
Jak tego nie wydrukujecie, to... - *jestem za leniwy, by poczytać FAQ albo za głupi, by zrozumieć, co tam napisano.*
Kultowe pisma - *wszystkie pisma o grach, które zbankrutowały w przeciągu ostatnich 10 lat oraz które zbankrutują w ciągu następnych lat 10. Naturalnie z wykluczeniem CDA, które kultowe być nie chce, zadowalając się tym, że jest ponad 8 lat i ma zamiar być co najmniej drugie tyle.*
CDA to shit!!! - *ktoś mi zabrał grzechoootkęęęęęę! Jestem wściekły!!! I znam słowo po angielsku, widzicie? Znaczy mądry jestem! Słuchać się mnie!*
Wasze dema/gry są do d... - *ale za to JA jestem Mastahem.*
Lamerzy - *wszyscy, którzy mają inne zdanie na jakikolwiek temat niż piszący ten list.*
Lamery! - *nie umiem nawet poprawnie utworzyć liczby mnogiej od 'lamer', ale i tak będę was pouczał, jak robić pismo.*
Wsioki!/wieśniaki itd. - *autor mieszka w mieście i to jest jedyne, co w życiu osiągnął i czym może się pochwalić. Ale nawet to zawdzięcza nie sobie, a rodzicom...*
Rockmeni! - *jak śmiecie nie lubić hip hopu!!! Śmiemy. Ty za to wcale nie musisz lubić rocka, który ja lubię. W czym problem?*
Gazeta/wasza gazeta/jesteście gazetą - *ale się Smuggler wkurzy, jak mu to napiszę, achhhhhhh!!!! (patrz -> BUAHAHA!!!)*
Wykończyliście pismo X - *nawet jeśli byłaby to prawda... Z dwojga złego wolimy my ich, niż oni by mieli nas. Witajcie w dżungli! Rrrroaaaarrrrrgh!*
Buahahahahaha!!!!!! - *patrzcie, jaki głupi jestem! (Im więcej wykrzykników na końcu, tym niższe IQ piszącego. A dokładniej: każdy wykrzyknik powyżej trzeciego = [-7] IQ od 100* - *reguła Smugglera.)*
Zależy wam tylko na CD! - *...ale by to zamaskować dajemy ze 2x tyle stron co konkurencja. :) Cóż za perfidne chamskie zagranie, przyznacie...*

Ciąg dalszy niewątpliwie kiedyś nastąpi. Już antyfani się o to postarają. A teraz sami zobaczcie, że list typu *„Wy, chamy! Wasza gazetka jest cienka i do d***, czytają ją same lamery, a ja znajduję ją na śmietniku! Piszecie głupie recenzje i dajecie cienkie gry, daleko wam do kultowych XX i XY. Spadacie na psy, wy @$%^, nie obchodzi mnie, co mi odpowiecie, bo jesteście największą komerchą na świecie, buahahahaha!!!!!!!!!"* czyta się z takim słowniczkiem zupełnie inaczej. Już wiecie, czemu bawią mnie listy od antyfanów? :)

twierdzisz, że to 13-15 lat - to na oko (tzn. po poziomie tekstów sądząc) odpowiem ci już za jakieś 4-5 lat. Have a nice day, BEJBI! :)

•CDA kupuję w imię zasad. Każde pismo, które kupowałem i czytałem (a było dobre) prędzej czy później upadło. Mam taką nadzieję, że jak będę kupował CDA to też zaraz padnie. Niestety kupuję już tak ze 2 lata i nadal je wydają, chyba będę musiał się zmusić i zacząć je czytać.

•Miałem podobnie.... ŚGK, SS, Gambler, PC Games PL (chyba tak się to zwało)... Ale to, cholera, nie działa ;-] Kupowałem CDA ze 3 lata, ba, nawet czytałem, a cholerstwo dalej się trzyma...

Chłopaki, próbujcie dalej! Nie dajcie się, wykończcie nas! :)

Pointa
black_dog: uważajcie zresztą o tu piszecie na CDA, bo goście to potem znajdują, dają do rubryki i się z tego śmieją.

rwać ci brodę oraz udowodnić że nie jesteś prawdziwy wszelkimi możliwymi sposobami. :]

A co, nie mają racji? Wierzysz w św. Mikołaja? No zobacz, a do mnie to jednak piszesz listy. OK, dostaniesz tę kolejkę elektryczną i klocki Lego.

PS Pozdrowienia dla wszystkich człekopodobnych z rubryki Ludzie & Ludziska. „Także pozdrowienia dla smugiego (fajnie że byłeś, chociaż to)"... ;D

[???]

Pewne pytanie nie daje mi spokoju (szczególnie po przeczytaniu książeczki the best of AR). Czy CDA jest prenumerowane przez jakiś zakład, w którym ktoś ukradł klamki z pokojów?? To pytanie postawiłem sobie po przeczytaniu kilku opublikowanych listów.

Nie. Ale zdarza się, że czytają go ludzie zupełnie wyprani z poczucia humoru i do tego niepotrafiący czytać ze zrozumieniem (np. wstępu do „The best of AR", w którym wyjaśniam, jak dobierałem listy i dlaczego).

PS. Naprawdę nie wiem co się stało że The Best of AR nie dostało literackiego anty-nobla.

Janosik

Również jestem niepocieszony. Łączę się z tobą w bólu niespełnienia i nurzam w morzu frustracji. A tak się starałem... ty w sumie też, bo przecież trafiłeś na łamy, więc jesteś współtwórcą AR... Proponuję wspólnie zbluzgać tę sztokholmską sitwę! Ja zaczynam: wy, wy, eurydci wy!!! Intelektualiści! Tfu! Nie potraficie docenić prawdziwej literatury!

Niedawno wygrałem prenumeratę Cda a więc z nudów zaczołom je czytać zaczołem od wstępiku. Potem recenzje pokolei bez pośpiechu. Gdy doszedłem do na luzie „jadłem podłogę ze śmiechu". Ale to nic doszedłem do AR i co się okazało „przegryzłem podłogę na wylot ;)" (ze śmiechu oczywiście). Porzyczyłem od kumpli wszystkie możliwe numery Cda i zamiast uczyć się na sprawdzian czytałem AR!!! Nie wiem o co chodzi z tą utratom klimatu moim zdaniem jest dużo lepszy. Może o to że też żart stał się inteligentniejszy (i nie wszyscy kapujom o co chodzi). Nie mogę się doczekać następnego numeru.

Ps. Sory za błędy mam jakieś małe dysmuzgowie :P

Z powarzaniem Warchild

Sam nie wiem, czy to jeszcze ludź czy już ludzisek. Ale ogólnie list jest sympatyczny. :)

mam pomysł na grę! bedzis to shooter w przyszłości. bronie to shootguny i kałasznikowe i urządzenia dezaktywumace. fabuła będzie taka, że roboty napadły na ziemie.

I zjadły wszystkie duże litery?

będziesz jedną z osób, która ruszyła na odparcie ataku. będziesz dowodził 5cio-osobowa grupą i wydawał im rozkazy. poszłeś w jedna ze stron. będzie dużo przeciwników, od najłatwiejszych do najtrudniejszych. będzie 10 rund, po każdej boss.

JACKY

Ludzisek!

Zeus polecił mi zrobić hekatombę* z redakcji CDA. Macie tam tyle byków (jak Czarny Iwan czy ELD), robicie tyle byków (w tekstach), że na pewno znajdę wymaganą ilość. Ty Smuggler się nie obawiaj bo wszyscy wiedzą, że jesteś świnia, więc tobą się nie interesuję. Informuję, gdyż mam nadzieję, że przygotujecie ołtarz i odpowiednio naostrzycie nóż.

Czciciel Zeusa

**** jak ktoś nie wie, co to jest, to ja zapraszam. Tylko krowy tego nie wiedzą.***

Ty uważaj, ofiary z baranów też ponoć składano, ty ludziu, ty! :)

Wiecie co? W moim gimnazjum CDA czyta tylko parę osób. Problem w tym, że są to niedoroby. Jeden to jakiś świr, drugi to dresss, a trzeci to.... ja :D PS. Fajne gry dajecie.

Sebo z Wałbrzycha

Smuggler! Ty nawet nie wiesz jak trudno napisać list do AR! Ty sobie na nie ODPOWIADASZ, a ja muszę go napisać! Spróbuj kiedyś tak się 'fczóć' w rolę człowieka, który pisze listy!

KamilW

MACIE FAJNA GAZETE 3 ALE SMUG PSUJE CALA ATMOSFERE

[???]

Tylko czasami, gdy zjem za dużo fasolki albo grochówki, a potem czytam, jak ktoś nazywa nas gazetą... (No tak... otwórzcie okno, co?)

Czy jeśli skopiuję waszą grę (pełną wersję) to czy będzie ona wymagała cracka? Jeśli tak to powiedzcie jak je robić. PS. Sorry za błędy ale nie mam polskich znaków, bo piszę ze szkoły, a tam mają dupne kompy.

Mar

Tak biedna szkoła, że nie stać jej na polskie literki w kompie? :) W głowie masz też raczej dupno, co? Raz, że takie pytanie nas (o cracki) to dla mnie już objaw ogólnego zjełopienia. Dwa, że na zdrowy rozum wychodzi na to, że skoro gra nie żąda żadnych seriali itd. - to i nie jest zabezpieczona. Rusz czasem łbem, człowieku! (Zresztą kurs robienia cracków był jakiś czas temu w tym dziale!) Ludzisek!

Myślę że się powoli wypalasz, gdysz jesteś prawie starym kolesiem.

Dzięki serrrdeczne za to „prawie". :)

Pracujesz od początku istnienia cdaction

Prawie.

czyli sporo lat.

Ech...

Ale każdy w końcu się wypala i tego nie zaprzeczysz ani tego nie zmienisz. Dam ci dobrą rade: przyucz jakiegoś młodzika do odpisywania na listy puki nie odejdziesz na emeryturę!!!

To jeszcze prawie trzy miesiące czasu mam, spoooko. A Pooky to jest miś Garfielda...

Masz jeszcze coś w sobie takiego śmiesznego ale to już nie to samo co kiedyś. Rozwasz to!

AscoQa

Roswaszę, bes dwóh sdań, maż moje słofo chonoró, łócisku.

Na listy odpowiadał

Smuggler
oraz duch Mr Jediego

Ludziowie, co mają nie po kolei w głowie
Albo faceci, co im z nosa śmierdzi, a z pięt katar leci

magix music maker 2004 Deluxe music workstation

cena: 299,00 zł

- 96 ścieżek stereo
- 13 wirtualnych instrumentów
- 5000 sampli

4 CD

kolekcja sampli stwórz swój styl

TERAZ W NOWEJ CENIE!

Wargasm
Wargasm pozwala Ci na przejęcie kontroli nad czołgami, piechotą oraz śmigłowcami i poprowadzeniem ich do globalnej cyfrowej wojny toczonej w sieci.

GRY POSIADAJĄ POLSKĄ INSTRUKCJĘ

Shadow Company
Najmij komandosów i rzuć ich na tyły wroga. Całkowicie w 3D, grafika na najwyższym poziomie.

Seven Kingdoms II
RTS, gdzie akcja gry toczy się w czasie rzeczywistym, a celem gracza jest rozbudowa infrastruktury, trening wojsk i ostatecznie pokonanie wroga.

Rage of Mages II
Necromancer - Wcielając się w wojownika lub Maga wyruszasz na całą serię niezwykłch przygód.

Dethkarz
Sportem budzącym największe zainteresowanie i emocje są ostre wyścigi z jedną tylko regułą - przetrwać do linii mety.

Chcesz by Twoja płyta dłużej Ci służyła? Powiel ją!

GameJack 4.0 (PL)
Najnowszy program do robienia zapasowych kopii gier. Dzięki niemu Wasze gry dłużej będą mogły być eksploatowane bez narażenia na zarysowania, zalanie, pęknięcie i inne niebezpieczeństwa czyhające na płyty CD i DVD.

Szybki, niezawodny łatwy w obsłudze

MovieJack (PL) **MovieJack 3.5 (PL)**
Movie Jack ustawi za Ciebie wszelkie specjalistyczne parametry konieczne do rippowania i konwersji płyty DVD. Niemal samodzielnie stworzy kopię zapasową Twojego filmu. Jedyne co musisz zrobić to wprowadzić kilka ustawień systemowych i włączyć „Jack It!!!”.Movie Jack rozpocznie pracę i skończy dopiero wtedy, gdy gotowa płyta wyjedzie z szuflady nagrywarki. Wymagane jest posiadanie napędu DVD.

- Reksio i wehikuł czasu
- Reksio i czarodzieje
- Reksio i Skarb Piratów

- Reksio i UFO
- Bolek i Lolek - język angielski dla dzieci
- Bolek i Lolek - Olimpiada letnia

- Wesołe Przedszkole Bolka i Lolka
- Koziołek Matołek idzie do szkoły
- Koziołek Wynalazca

Reksio i ortografia
Stwórz własne mówiące obrazy, emaile, interaktywne kartki lub nawet konferencje internetowe. Dopasuj w cztery krokach twarz do specjalnej klatki Dobierz animacje. Wczytaj tekst i dobierz ekspresję do pojedynczych słów i całych zdań. Program i instrukcja w języku angielskim.

Effect 3D
Effect 3D to znakomite narzędzie do tworzenia obiektów 3D, animowania ich i wzbogacania efektami. Wyeksportuj swój pomysł na strony www, email lub stwórz własną prezentację. Program i instrukcja w języku angielskim.

Potęga rozumu (wersja dla profesjonalistów)
Umiejętność kreatywnego i twórczego myślenia jest w dzisiejszych czasach niezbędna. W szkole, pracy i życiu nie wystarczy sama wiedza książkowa, bowiem przede wszystkim trzeba umieć ją wykorzystać.

- Porusz Umysł - ćwiczenia językowe
- Porusz umysł - ćwiczenia matematyczno pamięciowe
- Porusz umysł - ćwiczenia wzrokowo słuchowe

Ogólnorozwojowy programy komputerowe PORUSZ UMYSŁ narodził się z wiedzy, doświadczeń w pracy i obserwacji rozwoju dzieci. Są to programy komputerowe wspomagające rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. Kierowane są do wszystkich w celu podniesienia umiejętności szkolnych, zapobiegania deficytom, osiągania sukcesów, podnoszenia motywacji do zdobywania wiedzy w sposób szybki i trwały.
Ćwiczenia i zadania są formą treningu, które wydobywają potencjał intelektualny dziecka i rozwija go wszechstronnie.

NIECHAJ NA ŚWIĘTA MIKOŁAJ O WAS PAMIĘTA :-)

ZIMOWE WIECZORY NIE MUSZĄ BYĆ MROŹNE I NUDNE

- Throne of Darkness – 19,90
- Lords of the Realm III (PL) – 89,00
- Sacred (PL) – 49,00
- Far Cry – 49,00

- Soldiers: Heroes of World War II – 99,00
- Sims 2 (PL) – 149,00
- Rome: Total War (PL) – 99,00
- Medal of Honor Allied Assault – 39,90
- Battlefield 1942 Classic – 39,90
- Warhammer 40.000 Dawn of War (PL) – 99,00
- Call of Duty (PL) – 69,00
- Knights of Honor – 139,00
- Shrek 2 (PL) – 74,90
- Fighter Pilot – 19,90
- Future Cop L.A.P.D. (nie działa z XP) – 19,90
- Men of Valor (PL) – 129,00
- XPand Rally – 99,00
- Medal of Honor: Wojna na Pacyfiku (PL) (DVD) – 139,00
- Airfix Dogfighter – 19,90
- Manhunt – 59,00
- Full Spectrum Warrior (PL) – 99,90
- Fifa 2005 (PL) – 139,00
- Shark Tale: Rybki z Ferajny (PL) – 89,00
- Populous the Beginning – 19,90
- Aquarium – 19,90
- Hard Truck 18 Wheels of Steel – 39,00
- Need for Speed: Underground 2 – 139,00
- The I of the Dragon (PL) – 39,90
- Worms Forts: Oblężenie (PL) – 99,90
- Doom III (PL) (wersja angielska 199,0) – 99,00
- Silent Hill 4: The Room (DVD) – 159,00
- Total Club Manager 2005 – 119,00
- Half Life 2 – 129,00
- Tony Hawk's Underground (PL) – 99,00
- ZOO Tycoon 2 – 99,00
- Madden NFL 99 – 19,90
- Platoon – 9,90
- Pet Soccer (PL) – 29,90
- Pet Racer (PL) – 29,90
- Rollercoaster Tycoon 3 (PL) – 99,00
- Colin McRae Rally 2005 (PL) – 99,00
- RTOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PL) – 99,00
- Richard Burns' Rally (PL) – 99,00
- DRIV3R (PL) – 129,00
- Sąsiedzi z Piekła Rodem 1 + 2 (PL) – 59,00
- Splinter Cell (PL) – 39,90
- Myst IV Objawienie (DVD) – 119,00
- Pro Evolution Soccer 4 (DVD) – 159,00
- Championship Manager 5 (PL) – 149,00
- Football Manager 2005 (PL) – 99,00
- Dungeon Siege (PL) – 49,90
- Spider-Man 2 (PL) – 69,00
- Star Wars Battlefront – 159,00
- Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie (PL) – 159,00
- Sid Meier's Pirates! – 129,00
- Star Wars Knights of The Old Republic (PL) – 69,00

nowości, zadzwoń, zapytaj

- **Ortografia** – 39,90. Skuteczna i bezstresowa nauka ortografii. Najlepszy program do nauki ortografii jaki dotychczas wymyślono.
- **Chemia cz. I Leksykon geniusza** – 49,90
- **Dziki Bill** – 29,90. Wystrzałowa przygoda na Dzikim Zachodzie. I Ty możesz stać się jej głównym bohaterem!
- **Jasiu Spacerowicz** – 29,90

dźwięki, filmy, dźwięki...

MAGIX

- **Magix Hip Hop Maker** – 49,90. Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.
- **Magix techno maker** – 49,00. Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny! POLSKA INSTRUKCJA
- **Magix Music Maker 2003** – 119,00. Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj pliki audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

kierownice i pady PC

Saitek P120 – 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire”
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”

Saitek P880 – 119,00
- sześć standardowych cyfrowych przycisków „fire”
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”
- programowalny przycisk „shift”
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 – 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka”
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Alone in the Dark IV (PL)	49,90
Air Strike 3D	19,90
Battlefield 1942	39,90
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90
Battlefield Vietnam	129,00
Battle Mages (PL)	59,00
Beyond Good & Evil (PL)	49,00
Blitzkrieg (PL)	49,90
Bowling (kręgle)	19,90
Breed	79,00
Call of Duty Delux Edition (PL)	99,00
Call of Duty (PL)	69,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
Championship Manager 5	149,00
Chessmaster 10	139,00
Commandos 3 Destination to Berlin	49,90
Dungeon Siege (PL)	49,90
Counter Strike: Condition Zero	79,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Dino Crisis	79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL)	19,90
Emergency 2 (PL)	29,90
Enter the Matrix	92,90
Etherlords II (PL)	19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL)	59,00
Fair Strike (PL)	69,00
FIFA 2002 Classic	39,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90
Football Manager 2005 (PL)	99,00
Gry karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
Half Life Bestseller	49,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	39,00
Harry Potter Komnata Tajemnic	119,00
Harry Potter: Mistrzostwa Świata w Quidditchu	39,90
Heroes of Might & Magic III Gold (PL)	19,90
Hidden & Dangerous 2	79,00
Homeworld 2	99,00
Hugo: Tropikalna Wyspa 4	79,00
Jazz Jack rabbit	29,90
Jedi Knight: Jedi Academy	69,00
Kangurek Kao 2	29,00
Kapitan Pazur (PL)	29,90
Legacy of Kain Defiance	79,00
Lionheart	49,00
Lock On	109,00
Max Payne 2 The Fall of Max Payne	79,00
Men of Valor (PL)	129,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL)	99,00
Modi i Nanna	9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Martyr 2 (PL)	49,00
Need for Speed Underground	139,00
Neverwinter Nights (PL)	59,00
Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL)	129,00
NHL 2005	139,00
Nuclear Strike	19,90
Nosferatu (PL)	69,00
Podbój Rzymu (PL)	59,00
Polanie II	49,00
Post Mortem (PL)	74,90
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Piraci z Karaibów (PL)	49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)	79,00
Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Rainbow Six: Athena Sword (PL)	39,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Reah+Schizm	59,00
Return to Castle Wolfenstein	59,00
Runaway a Road to Adventure	39,00
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL)	59,00
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm II Kameleon	49,00
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Sims Balanga (PL)	59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga)	134,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Sims Deluxe (PL)	79,00
Sim City 4 (PL)	39,90
Soldier of Fortune II Gold	69,00
Taxi driver	27,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	79,00
True Crime	159,00
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Vietcong (Purple Haze)	79,00

Time Alarm – 15,00

Program kompleksowo ochrania firmę, dom, mieszkanie, garaż, piwnice (drzwi, okna), cenne przedmioty oraz przy zastosowaniu dodatkowych czujników ostrzega przed pożarem, dymem, zalaniem i informuje o dzwonieniu do obiektu. O zdarzeniach powiadamia na telefon stacjonarny, komórkowy.

Defender of the Crown (PL)	9,90
Opsys PL	9,90
Architekt domów i wnętrz	19,90
Chariots of War (PL)	19,00
Crime Cities	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90
Dethkarz	19,90
Home Architekt 3D 4.0	19,90
Kurka w zestawie 3 w 1	19,90
Rage of Mages Necromancer	19,90
RIM - wojna o planetę PL	19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90
Casanova (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90
Colin McRae Rally 2.0	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90
Desperados	19,90
Icewind Dale II	19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind	19,90
Trainz 1.4 (PL)	19,90
Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Combat Mission 2 Barbarossa to Berlin (PL)	29,00
Emergency 2 (PL)	29,00

Ambient dub	25,00
Dance	25,00
Future wave	25,00
Hard house electro	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00
Techno power	25,00
Hip hop 1	25,00
Hip hop 2	25,00
Hip hop 1&2	39,00
Hip hop 3	25,00
Minimal techno trance	25,00
Music party system 1	25,00
Music party system 2	25,00
Midi power	14,99

EXE · www.fajny.pl · GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

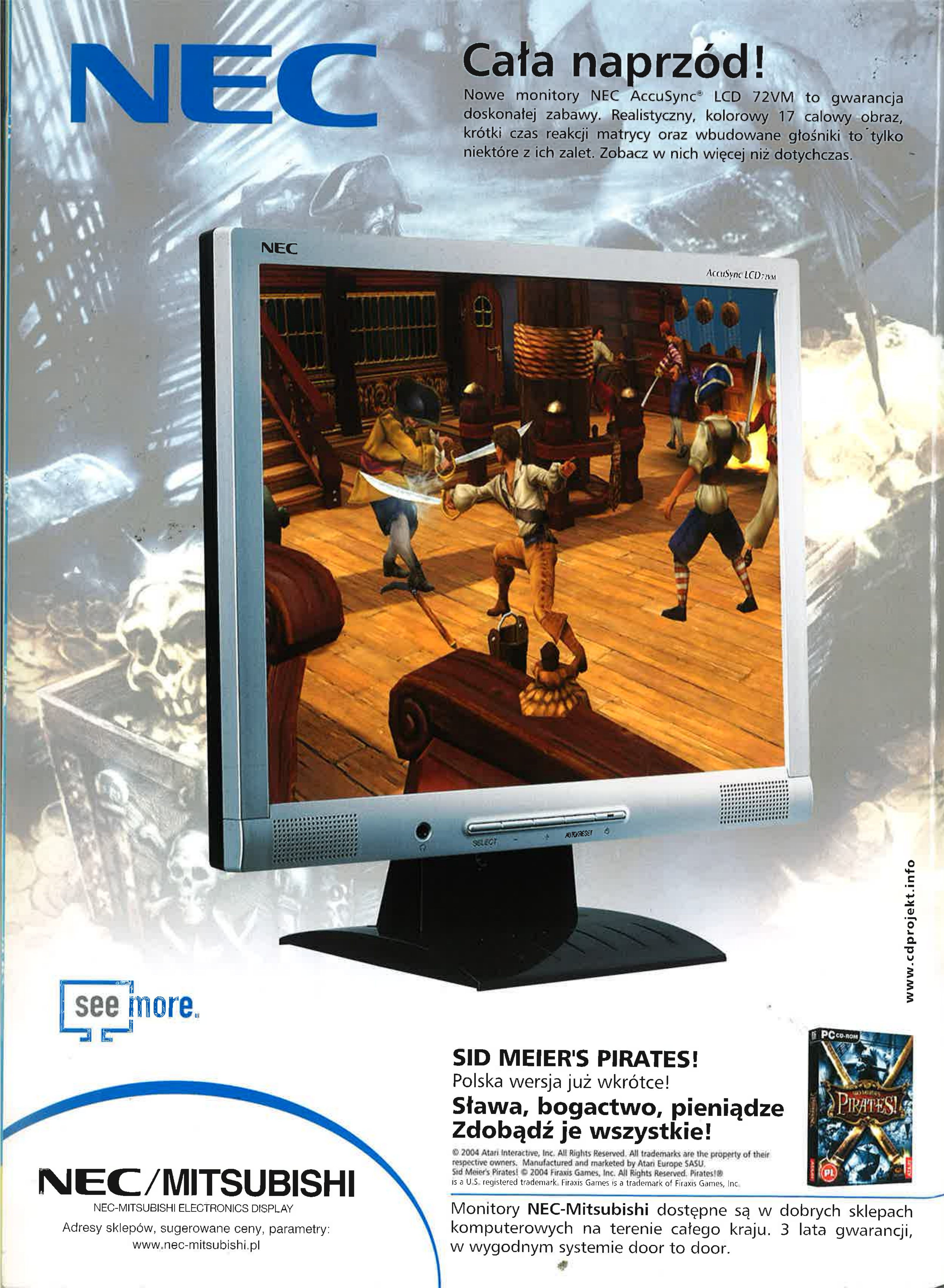
FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.


NEC
Cała naprzód!
Nowe monitory NEC AccuSync® LCD 72VM to gwarancja doskonałej zabawy. Realistyczny, kolorowy 17 calowy obraz, krótki czas reakcji matrycy oraz wbudowane głośniki to tylko niektóre z ich zalet. Zobacz w nich więcej niż dotychczas.
NEC
AccuSync LCD72VM
SELECT
AUTO/RESET
see more.
www.cdprojekt.info
SID MEIER'S PIRATES!
Polska wersja już wkrótce!
Sława, bogactwo, pieniądze
Zdobądź je wszystkie!
© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU.
Sid Meier's Pirates! © 2004 Firaxis Games, Inc. All Rights Reserved. Pirates!®
is a U.S. registered trademark. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.
PC CD-ROM
PIRATES!
NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY
Adresy sklepów, sugerowane ceny, parametry:
www.nec-mitsubishi.pl
Monitory NEC-Mitsubishi dostępne są w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. 3 lata gwarancji, w wygodnym systemie door to door.